Oyungezer ÖZEL

SAYI: 04 I 10.00 ₺ (KDV Dahil)
oyungezer.com.tr/lol

LEAGUE OF LEGENDS

2015 SEZONU BAŞLIYOR

TAKIMLARIN VE OYUNCULARIN
SON DURUMUNA DAİR HER ŞEY BURADA

- REHBER 30 ŞAMPİYON REHBERİ
- HİKAYE SHURİMA'NIN KÜLLERİ
- ESPOR ŞAMPİYONLUK LİGİ VE TAKIMLAR HAKKINDA HER ŞEY

ÖZEL SAYI #4

Oyungezer
SAYI: 04 - 02/2015
ISSN: 2148 - 0869

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Ateş Uluç, *ates@oyungezer.com.tr*

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, *sinan@oyungezer.com.tr*

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, *tugbek@oyungezer.com.tr*

Editörler
Deniz Kırca, *deniz@seti.com.tr*
Eren Okka, *eren@oyungezer.com.tr*

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, *gizem@oyungezer.com.tr*

Serbest Yazarlar
Cengizhan Kervancı, *cengizhan@free2play.com.tr*
Ceren Karaköse, *ceren@oyungezer.com.tr*
Emre Karaoğlu, *emre@free2play.com.tr*
Gencer Fenercioğlu, *gencer@oyungezer.com.tr*
Sarp Kürkcü, *sarp@oyungezer.com.tr*
Sefer Anıl İleri, *anil@oyungezer.com.tr*

Web Geliştirme
Ozan Özkan, *ozan@oyungezer.com.tr*

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti. Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

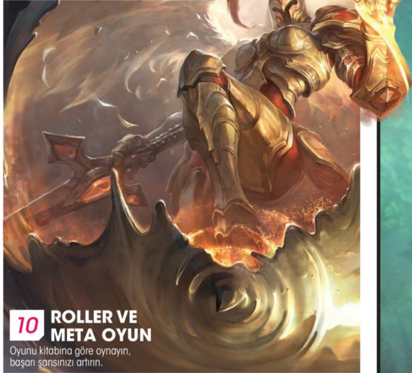
Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885
Sancaktepe İstanbul
Tel: 0216 585 91 02, Faks: 0216 585 91 30

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

KÜÇÜK BİR RİCA...
Oyungezer Özel'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.



İÇİNDEKİLER







LOL'E BAŞLARKEN

HEY SEN, OYUNA VAR MISIN?

EREN OKKA

Bu dergiyi elinde tutuyorsan, sen de bizdensin. Son birkaç yıldır en çok vakit ayırdığımız eğlencelerden biri *League of Legends* oynamak. Bazen bir maç yapıp çıkıyoruz, bazense saatlar boyunca başından kalkamıyoruz. Kendimiz oynamaya fırsat bulamasak bile oynayanları izliyor, onlardan bir şeyler öğrenmeye çalışıyoruz. "Biz" derken küçük bir topluluktan bahsetmiyoruz; dünyada her ay 70 milyondan fazla insan *League of Legends* oynuyor. Eğer sen de bizim gibiysen, bil ki yalnız değilsin. *League of Legends*'a yeni başlıyorsan da hiç sorun değil, bu dergide senin için de bir şeyler var. Sen, siz, hepiniz; aramıza hoş geldiniz!

KAYIT VE SUNUCU SEÇİMİ

Yola çıkmadan önce ilk yapmanız gereken şey **tr.leagueoflegends.com** adresinden oyunun kurulum dosyasını indirmek ve ücretsiz bir üyelik açmak. Seçebileceğiniz birden fazla sunucu var, ama eğer oyunu Türkçe oynamak, özel indirimlerden ve avantajlardan faydalanmak istiyorsanız **Türkiye Sunucusu**'na kayıt olmalısınız.

Eğer hâlihazırda bir *League of Legends* oyuncusuysanız, başka bir sunucuda (örn. EU West) hesabınız varsa, yeni bir hesap açmaktansa bu hesabınızı Türkiye Sunucusu'na aktarabilirsiniz. Yapmanız gereken şey oyun içi mağazaya girmek, *Account* sekmesini açmak ve *Transfer to Turkey* biletini seçerek işlemi onaylamak. Bilgisayarınızda *League of Legends* yüklüyse Türkiye Sunucusu›na geçiş için oyunu baştan kurmanıza gerek yok. Oyunu ilk çalıştırdığınızda karşınıza çıkan pencerenin sağ üstündeki sunucu ismine tıklamanız, *Regional Settings*'ten *Turkey*'i seçip onaylamanız yeterli. Türkçe dil dosyaları indirildikten sonra *Oyna* düğmesine basıp giriş yapabilirsiniz.

NASIL OYNANIR?

League of Legends'daki her oyuncu **Sihirdar** olarak adlandırılıyor ve her sihirdarın (üyelikte seçtiğiniz kullanıcı adından farklı) bir adı ve simgesi var. Oyuna giriş yaptığınızda açılan, tepesinde kocaman bir Oyna düğmesi bulunan pencere, sihirdarınızı kontrol ettiğiniz bölüm. *Profil* sayfasından o anki durumunuzu, geçmiş karşılaşmaları, sahip olduğunuz şampiyonları, sihirdarınızı kuvvetlendiren rün, kabiliyet ve büyüleri görüntüleyebilirsiniz.

Yaptığınız her karşılaşma sonucunda deneyim (XP) ve İtibar Puanı (IP) kazanıyorsunuz. Deneyim kazandıkça seviye atlayıp yeni kabiliyetlere kavuşuyor, İtibar Puanlarını ise mağazada (örneğin şampiyon satın almak için) harcayabiliyorsunuz. Oyunda bir de Riot Puanı (RP) olarak bilinen bir para birimi var. Türk lirası karşılığında satın alınan RP'lerle örneğin şampiyonlarınıza değişik kostümler giydirebiliyorsunuz, fakat bu kostümlerin oynanış üzerinde bir etkisi bulunmuyor. Diğer bir deyişle, *League of Legends*'ta gerçek para harcayarak satın aldığınız içerikler, diğer oyunculara karşı bir üstünlük sağlamıyor.

ŞAMPİYONLAR LİGİ

League of Legends'ın esas oyun kısmında ise Şampiyon adı verilen kahramanları yönetiyoruz. Hepsinin de hem tasarımı hem de oynanışı kendine has; kendinize göre bir tane bulamamanızın imkânı yok. Oyuna sürekli yeni şampiyonlar ekleniyor ve diğerleri de güncelleniyor. Biz bu yazıyı hazırladığımız sırada **123 şampiyon** vardı, siz okuduğunuz sırada bu rakam daha da artmış olmalı. Başlangıçta herhangi bir şampiyona sahip değilsiniz ama hafta başı değişen ücretsiz şampiyon rotasyonu sayesinde her hafta on tanesini deneyip, birkaç ay içinde hepsini öğrenebilirsiniz.

Tam anlamıyla bir takım oyunu olan *League of Legends*'ın şampiyonları karşılaşma esnasında farklı roller üstleniyor. Sihirdar profilinizdeki ilgili sekmede görebileceğiniz üzere şampiyonlar Büyücü, Destek, Dövüşçü, Nişancı, Suikastçı ve Tank rollerine ayrılmış durumda. Fakat bu kabaca bir sınıflandırmadan ibaret ve bazı şampiyonların kimi zaman başka rollerde de oynandığını görebilirsiniz. İlerleyen sayfalarda şampiyon seçimi ve rollerini detaylı bir şekilde anlatacağız.

NEREDEN BAŞLAMALI?

League of Legends'a yeni başladıysanız ilk başta uğramanız gereken yer Eğitim bölümleri. Sonsuz Uçurum›daki **Temel Eğitim**'de temel oynanış prensiplerini, Sihirdar Vadisi'nde geçen **Savaş Eğitimi**'nde ise dahasını öğrenebilirsiniz. Eğitim'in ardından Klasik oyun modunda Giriş ve Başlangıç zorluk seviyelerinde **Yapay Zekâya Karşı** en azından birkaç maç yapmanızı öneririz. Başka oyuncularla birlikte, bilgisayar kontrolündeki beş düşman şampiyona (bot) karşı yapacağınız bu maçlar size hangi durumda nasıl davranmanız gerektiğine dair tecrübe katacaktır.

Oyundaki PvP, **Normal** ve **Dereceli** karşılaşmalar olmak üzere ikiye ayrılıyor. Dereceli karşılaşmalara ancak oyunda 30. seviyeye ulaşıp 16 adet şampiyona sahip olduktan sonra giriş yapabilirsiniz. Ancak son seviyeye ulaşsanız dahi hemen dereceli oyunlara girmeniz önerilmez, dolayısıyla oyunun en çok vakit geçireceğiniz bölümü normal karşılaşmalar olacak.

ARAYÜZ VE AYARLAR

OYUN EKRANINA HÂKİM OLMANIN SIRLARINI PAYLAŞIYORUZ

EREN OKKA

League of Legends'ın gayet basit ve anlaşılır bir kullanıcı arayüzü var. Biz bu yazıda özellikle yeni başlayan oyuncuların farkına varmadığı, varsa dahi önemini kavrayamadığı bazı detaylara değineceğiz.

KISAYOLLAR VE DİĞER SEÇENEKLER

Oyun esnasında klavyenizden Escape tuşuna basarak ulaşabileceğiniz *Seçenekler* penceresi adeta dolup taşıyor. Bu pencerdeki *Kısayol Tuşları* bölümünü üşenmeyip okursanız birçok faydalı kısayol keşfedebilirsiniz. Mesela bir yeteneğe seviye atlatmak için üzerine fareyle tıklamak yerine, Ctrl'e basılı tutup yeteneğin kısayol tuşuna basabilirsiniz. Benzer şekilde Alt+W gibi bir kombinasyonla ilgili yeteneği kendi üzerinizde kullanabilir, örneğin kendinizi hızlıca iyileştirebilirsiniz.

Normalde çoğu yeteneği kullanmak için önce **Q-W-E-R** tuşlarından birine basmanız, ardından hedefinizin üzerine fareyle tıklamanız gerekir. Otomatik Kullan sayesinde bir yeteneği fare imlecinin bulunduğu yerde tek tuşla kullanabilirsiniz. Bu özellik, alışması biraz zor olsa da, yetenekleri daha seri kullanmanızı sağlar.

Son olarak (profesyonel oyuncular tarafından sıkça kullanılan) şu tuşları bilmenizde fayda var: **A** veya **X** tuşuna basarak bir yere tıkladığınızda şampiyonunuz tıkladığınız yere gider, ama normalden farklı olarak, önüne bir düşman çıkarsa hemen durup saldırmaya başlar. **S** tuşu şampiyonunuzu siz ona yeni bir emir verene dek durdurur. **H** tuşuna bastığınızdaysa şampiyonunuz hareket etmez fakat menzilinde bir hedef varsa saldırmayı sürdürür.

Seçenekler penceresinin diğer bölümlerinde de kayda değer bazı özellikler bulunuyor, kurcalayın. Aralarından özellikle *Arayüz* bölümü *Sohbet* başlığı altındaki *Zaman etiketlerini göster* seçeneğini mutlaka etkinleştirin. Böylelikle sohbet ekranında kimin neyi ne zaman yazdığını anlarsınız.



Kısayol tuşlarına alışamazsanız, Seçenekler penceresinden değiştirebilirsiniz.



SOHBET KOMUTLARI

Oyun içinde Enter tuşuna basıp takım arkadaşlarınızla iletişim kurabilirsiniz. Shift+Enter'a bastığınızda sohbet penceresinde "/all" yazısı çıkar ve devamına yazdıklarınız rakip takım tarafından da görülebilir. Bu özelliği açmak için Arayüz bölümü *Sohbet* başlığı altındaki *[Tüm] Sohbet (Eşleştirmeli)* seçeneğini işaretlemeniz gerek.

Arkadaş listenizdeki sihirdarlarla mesajlaşmak mı istiyorsunuz? Diyelim ki *Goyun* adlı arkadaşınıza bir özel mesaj atmanız gerekiyor. Sohbet penceresine şunu yazın:

/w Goyun Akşam maça geliyor musun?

Size en son mesaj gönderen oyuncuya, ismini tekrar yazmaya gerek kalmadan şu şekilde yanıt verebilirsiniz (komuttan sonra iki boşluk bıraktığınızdan emin olun):

/r Tamam, akşam görüşürüz!

Bunun dışında **/surrender** veya **/ff** komutunu kullanarak teslim olma oylamasını başlatabilirsiniz. **/joke** ile espri yapar, **/dance** ile dans eder, **/taunt** ile rakiple dalga geçer ve **/laugh** ile kahkahalarla gülebilirsiniz. Kısa yoldan eğlenmek için Ctrl'e basılı tutup **1-2-3-4** tuşlarına basın.

OTOMATİK KULLAN SEÇENEĞİNİ AÇARSANIZ ŞAMPİYON YETENEKLERİNİ ÇOK DAHA HIZLI KULLANABİLİRSİNİZ, AMA ALIŞMASI ZORDUR.

İŞARETLER

Takım arkadaşlarınızla iletişim kurmak hayati önem taşıyor, ama sohbet penceresine bir şeyler yazmaya her zaman vaktiniz olmayacak. *League of Legends*'da Uyarı ve Çekilme olmak üzere, klavyenin **G** ve **V** tuşlarıyla kullanılan iki temel işaret var. Kullanmak için önce işaret tuşuna, sonra da haritada işaret etmek istediğiniz noktaya tıklamanız yeterli. Bir rakip şampiyon ya da kuleyi hedef göstermek için doğrudan onun üstüne de tıklayabilirsiniz.

Üçüncü Sezon sonrasında gelen bir güncelleme sayesinde "Tehlike", "Yoldayım", "Bana Yardım Et" ve "Rakip Kayboldu" şeklinde daha açıklayıcı işaret seçeneklerine kavuştuk. İşaretleri kullanırken fare tuşunu basılı tutarsanız bu seçenekleri görüntüleyebilirsiniz; örneğin fareyi sağa doğru sürükleyip bırakırsanız "Yoldayım"ı seçmiş olursunuz. Ya da örneğin rakibiniz ortadan kaybolduğunda, sohbet



OYUN MODLARI VE HARİTALAR

ADALET MEYDANLARINA DETAYLI BİR BAKIŞ

EREN OKKA

Oyundaki başlıca modlar Klasik, Dominion ve ARAM olarak üçe ayrılıyor. Sihirdar Vadisi ve Uğursuz Koruluk haritalarında oynanan Klasik oyun modu için MOBA oyun türünün ve dolayısıyla *League of Legends*'ın özü diyebiliriz. Farklı bir oynanış sunan Dominion modu, Kristal Kayalık haritasındaki bir dizi noktayı ele geçirip mümkün olduğunca uzun süre boyunca elinde tutmak üzerine kurulu. ARAM'da ise rastgele seçilen şampiyonların Sonsuz Uçurum'daki tek bir koridor üzerinde mücadelesine tanık oluyoruz.

Eğer bunlardan sıkılırsanız, Özel Oyun modunda herhangi bir haritayı seçip kendi oyununuzu oluşturabilirsiniz. Bir arkadaşınıza meydan okumak ya da ufak bir turnuva düzenlemek için idealdir. Dilerseniz oyununuza şifre koyup tanımadığınız insanların katılmasını engelleyebilirsiniz. Eğer rast gelirseniz, kısıtlı bir süre boyunca açık kalan Sınırlı Oyun Modlarını da mutlaka deneyin. Birimiz Hepimiz İçin, Hesaplaşma, Altıda Altı, Ultra Rekabet Faktörü, Yükseliş ve Poro Kralı Efsanesi gibi çok tuhaf ve acayip eğlenceli modlar çıkabilir karşınıza.

KLASİK: SİHİRDAR VADİSİ

Sihirdar Vadisi haritası iki takımın merkezi arasında uzanan üç koridor ve aralarında yer alan ormandan oluşur. Her koridor üçer kule ve birer inhibitör, merkezlerse ikişer kuleyle korunur. Kuleleri haritanın ortasından başlayıp düşman merkezine doğru sırayla yıkmalı, inhibitörlerden en az birini etkisiz hale getirmelisiniz. Merkezi yok ettiğiniz anda zafer sizindir!

Ormanda 01:55'te beliren dörder canavar kampı ve ikişer adet güçlü canavar bulunur. Gromp, Alacakurtlar, Keskingagalar ve Kayacıllar, üzerinde Çarp sihirdar büyüsü kullanıldığında ortaya çıkan farklı birer etkiye sahiptir. Güçlü canavarlar ise son vuruşu yapan şampiyona bir süreliğine ek özellikler katar. Kırmızı Korkabuk öldürüldüğünde, normal saldırıların rakibi yavaşlatmasına ve zaman içinde hasar vermesine neden olan Közden Sorguç güçlendirmesini verir. Mavi Gözcü ise yetenek bekleme sürelerini azaltan ve mana geri kazanma hızını artıran Sezgi Sorgucu ile donatılmıştır.

Nehrin alt kısmında 02:30'da beliren **Ejderha** çok daha güçlü bir canavardır, dolayısıyla grup halinde saldırmak daha iyi sonuç verir. Ejderha'yı öldüren takım, beş kademeden oluşan kalıcı güçlendirmeler kazanır. Bunlar sırasıyla %6 ek saldırı gücü ve yetenek gücü, kulelere ve yapılara fazladan %15 hasar, %5 ek hareket hızı, minyonlara ve canavarlara fazladan %15 hasar ve önceki tüm güçlendirmelerin etkisini 3 dakika boyunca ikiye katlayan son bir güçlendirmedir. Ejderha, öldükten 6 dakika sonra yeniden canlanır.

Oyundaki en güçlü canavarsa 20:00 itibarıyla nehrin üst kısmındaki oyukta beliren ve öldükten 7 dakika sonra yeniden canlanan **Baron Nashor**'dur. Baron'u öldüren takımdaki her oyuncu 600 deneyim puanı, 300 altın ve özel bir güçlendirme kazanır. Bu güçlendirme oyunculara fazladan saldırı ve yetenek gücü verir, başlangıç platformuna dönüş büyüsünün süresini 4 saniyeye indirir ve yakındaki minyonların saldırı ve savunma özelliklerini artırır. Önemli bir detay, güçlendirmenin yalnızca Baron öldürüldüğü an hayatta olan takım arkadaşlarınıza verildiğidir.

KLASİK: UĞURSUZ KORULUK

Üçe üç karşılaşmalara olanak tanıyan, karanlık bir atmosfere sahip bir haritadır. Boyut olarak Sihirdar Vadisi'nden küçük olmakla birlikte merkezler arasında üç yerine iki koridor ve her koridorda ikişer kule barındırır. Oyuncular, Uğursuz Koruluk'a normalden daha fazla altınla başladığı için eşya alım seçenekleri daha fazladır.

Uğursuz Koruluk'taki iki koridorun arasında, haritanın ortasında tek bir ormanlık bölge vardır. Bu haritada totem kullanılamadığı için rakiplerinizi pusuya düşürmek, kaçarmış gibi yapıp onları hazırlıksız yakalamak kolaydır. Haritanın en üst kısmındaki açıklık, 10:00'da ortaya çıkan **Zehirçene**'nin yuvasıdır. Uğursuz Koruluk'un en güçlü tarafsız canavarı olan bu devasa, hortlamış örümcek, Baron Nashor ile yarışamasa da gayet kuvvetlidir. Özellikle art arda vuruşları ve ağ atma yeteneği can sıkar. Zehirçene'yi yendiğinizde tüm takımınıza altınla beraber fazladan saldırı hızı, bekleme süresinde azalma, can ve mana yenilenmesinde hızlanma katan bir güçlendirme kazandırmış olursunuz. Zehirçene, öldükten 5 dakika sonra yeniden dirilir.


Klasik: Sihirdar Vadisi

Uğursuz Koruluk'un ormanında, 03:00'da açılan ve kontrol eden takıma çeşitli avantajlar sağlayan iki sunak bulunur. Bir sunağı ele geçirmek için bir süre üzerinde beklemeniz yeterlidir ve üzerinde bekleyen dost şampiyonların sayısı ne kadar fazlaysa bu süre o kadar kısalır. Ele geçirilen bir sunak 90 saniyeliğine kilitlenir, rakip oyuncuların kontrolüne giremez. Bir sunağı ele geçirdiğinizde, takımınızdaki herkes her minyon öldürüşünde fazladan +3 altın kazanır. İkisini birden ele geçirmekse saldırı ve yetenek güçlerine %10 artı verir.

DOMINION: KRİSTAL KAYALIK

Bu haritanın temel oyun mekaniği, hedef noktalarını ele geçirmek üzerine kurulu. Beş adet noktadan birini ele geçirmek için üzerine tıklayıp bir süre ona odaklanmanız gerekiyor. Hareket eder, saldırıya uğrar ya da bir yetenek kullanırsanız ele geçirme işlemi sona erer. Karşı takımdan daha fazla sayıda noktayı kontrol altında tuttuğunuzda düşmanın merkezi can kaybetmeye başlar. Kim karşı takımın merkezini sıfır cana ilk düşürürse oyunu o kazanır.


ARAM: Sonsuz Uçurum

Kristal Kayalık'ta ilk 1 dakika 20 saniye boyunca başlangıç platformundan ayrılamıyorsunuz, fakat oyun başlar başlamaz yüksek tempolu bir mücadele ve koşuşturmaca sizi bekliyor. Zaman ilerledikçe takımınıza belirli bir noktayı rakip takımdan önce ele geçirmenizi gerektiren bazı görevler verilebilir. Bu görevleri başarıyla yerine getirdiğinizde takımınıza bir güçlendirme kazandırmış olursunuz.

Hedef noktalarının yer aldığı çemberin iç kısmında büyük bir tarafsız bölge bulunuyor. Bu bölgede diğer haritalardaki gibi tarafsız canavarlar olmasa da, stratejik önem taşıyan bazı noktalar var. Tarafsız bölgenin çevresi boyunca dizilmiş can yadigârlarını aldığınızda can ve mana değerlerinizin bir kısmı anında yenilenir ve ayrıca puan kazanırsınız. Yadigârlara göre sayıca daha az olan hız sunakları ise üzerinden geçtiğinizde hareket hızınızı kayda değer ölçüde artırır.

Haritanın tam orta noktasında, her iki takım için ayrı ve yan yana iki adet güçlendirici bulunuyor. Bu güçlendiriciyi almak için hedef noktalarında olduğu gibi bir süre üzerinde odaklanmanız gerekir ve aldığınızda iki özel güç kazanmış olursunuz. Bunların ilki olan Kalkan, size 250 can değerinde kalkan verir ve 10 saniye boyunca hasar almazsanız etkisi yenilenir. İkinci güç olan Şimşek'in ise normal saldırılarınızı ve yeteneklerinizi kullandıkça birden fazla rakibe sıçrayıp hasar veren (Statikk Hançer gibi) bir etkisi vardır.

ARAM: SONSUZ UÇURUM

"All Random All Mid"in kısaltması olan bu modda, adı üstünde, şampiyonlar rastgele seçiliyor ve herkes ortada savaşıyor. Kullanılabilir şampiyonlardan bir tanesi (önceden satın aldıklarınız ve haftalık ücretsiz şampiyonlar arasından) gelişigüzel seçilse de iki defaya mahsus yeniden "zar atma" şansınız var. Tekrar seçim yapmadan oynadığınız birkaç karşılaşmadan sonra bu hakkınız yenileniyor.

Sonsuz Uçurum'daki hedefimiz yine düşman merkezini yıkmak olsa da her şey basite indirgenmiş durumda: Haritada sadece bir adet koridor, her koridorda ikişer kule ile birer inhibitör ve merkezleri koruyan ikişer kule daha var. Orman yok, orman olmadığı için orman canavarları da yok, başlangıç platformuna dönüp can yenilemek yok, ölmeden alışveriş yapmak yok... Kısacası ölmek var, dönmek yok!

Sonsuz Uçurum'a tüm şampiyonlar 3. seviyede başlıyor. Diğer bir deyişle daha oyuna başlar başlamaz üç yeteneğinizi birden açma, ya da içlerinden birini daha fazla güçlendirme şansına sahipsiniz. Benzer şekilde başlangıçta sahip olduğunuz altın miktarı da fazla; böylelikle daha en baştan sağlam bir-iki eşya ve bir sürü iksir depolayabiliyorsunuz. Başlangıç platformuna dönüp iyileşmek mümkün olmadığı için can ve mana yenileyen eşyalar daha çok önem kazanıyor. İyi haber şu ki haritadaki köprünün iki kenarında boylu boyunca dizilmiş can yadigârları bulunuyor. Bu yadigârları topladığınızda kısa süreliğine can ve mana değerleriniz iyileşiyor.

Bir de not: Poro'lara bisküvi vermeyi unutmayın!

LEAGUE OF LEGENDS'DA HERKESE UYGUN BİR OYUN MODU VAR!

ŞAMPİYON SEÇİMİ

DOĞRU SEÇİMLER OYUNU KAZANDIRIR

EREN OKKA

Efsaneler Ligi'ni bu kadar heyecan verici kılan en önemli ayrıntı şampiyonlar olsa gerek. Klasik bir strateji oyununda olduğu gibi sıradan birimleri yönetmek yerine, burada her biri kendi öykülerine sahip eşsiz kahramanların suretine bürünüyoruz.

Oyundaki yüz yirmi civarı şampiyon hem saldırı ve savunma güçleri, hem de yetenekleri bakımından birbirinden ayrılıyor. Kimi o kadar dayanıklı ki indirmek için birkaç kişi birleşip saldırmanız gerekiyor. Kimi düşük sağlık ve savunma değerlerine rağmen bu açığını olağanüstü hasar gücüyle kapatıyor. Bazıları takım arkadaşlarına destek olmakta ustalaşırken, bazılarını başlangıçta azıcık beslediniz mi kartopu gibi büyüyüp güçleniveriyor... Peki, onca şampiyon arasından hangisini seçeceğiz?

ŞAMPİYON KİM?

Öncelikle şurada anlaşalım: "En güçlü şampiyon" diye bir şey yok. Her şampiyonun kendine göre güçlü ve zayıf yanları, hepsinin kendine göre bir oynanış tarzı var. Zaman zaman bazılarının oyuncular tarafından daha sık tercih edildiğini, bazılarınınsa düşüşe geçtiğini göreceksiniz. Oyuna gelen güncellemelerle birlikte bu dengeler hep değişir.

HER ŞAMPİYONUN KENDİNE GÖRE GÜÇLÜ VE ZAYIF YANLARI, HEPSİNİN KENDİNE GÖRE BİR OYNANIŞ TARZI VAR

Eğer oyuna yeni başladıysanız yapmanız gereken şey, size sunulan ücretsiz şampiyonları sırayla denemek. Ücretsiz şampiyon rotasyonu,



on adet şampiyonu herkes için oynanabilir kılar ve bu şampiyonların listesi her hafta değişir. Dolayısıyla gidip mağazada bir kuruş para harcamasanız dahi sürekli yeni şampiyonlar deneyebilirsiniz.

Şampiyonları denedikçe bazılarını kendinize daha yakın hissedeceksiniz. Kiminin dış görünüşü hoşunuza gidecek, kiminin efsanesine hayran kalacaksınız, kiminin oynanış tarzı ilginç gelecek. Dergimizin son bölümündeki rehberleri okuyarak şampiyonlar hakkında detaylı bilgi sahibi olabilirsiniz. Oynanışlarına birinci elden tanık olmak isterseniz de internet üzerinden (örneğin **www.twitch.tv** veya **yayincilar.leagueoflegends.com.tr**) canlı yayın yapan profesyonel oyuncuları izlemenizi öneririz.

SEÇİM EKRANI

Oyunda bir maça başlamadan önce her seferinde şampiyon seçim ekranıyla karşılaşacaksınız. Bu ekranda yukarıdaki geri sayım bitene kadar şampiyonunuzu, kostümünü, rün ve kabiliyet sayfalarınızı ve sihirdar büyülerinizi seçmeniz gerekiyor. Kostümler ne kadar cafcaflı da olsa oynanış üzerinde bir etkisi bulunmaz, sadece gösteriş amaçlıdır. Sevdiğiniz şampiyonları özel kostümleriyle görmek keyifli, o ayrı.

Seçim ekranında takımınızdaki diğer oyuncu-



larla sohbet edebilirsiniz. Sessiz kalmayın. Selam verin, hangi rolü tercih ettiğinizi söyleyin. Oyuna girer girmez bir şampiyonu seçip kilitlemeyin. Herhangi bir anlaşmazlığa düşerseniz oyunu terk etmek yerine çözüm üretin. Unutmayın ki şampiyon seçim ekranını terk ederseniz ceza alırsınız ve belirli bir süre tekrar maça giremezsiniz. Arka arkaya terk ettiğiniz oyunlarda bu süre uzar. Eğer dereceli bir karşılaşmadan kaçarsanız ayrıca lig puanı kaybedersiniz.

SEÇİM ÖNCELİĞİ

Bazen oyuncular şampiyon seçim ekranı açılır açılmaz örneğin "MID" diye bağırır, sonra da "ilk ben yazdım", "hayır ben yazdım" diye kavgaya tutuşur. Bu konuda bilmeniz gereken iki acı gerçek var:

1. Kendi yazdıklarınız bilgisayarınızda anında görünse de, oyun sunucusu üzerinden başka oyunculara ulaşması zaman alır. Onların bilgisayarında önce kimin yazdığı farklı görünebilir. Dolayısıyla önceliğini ispat etmek için kopyala & yapıştır yapmanın bir anlamı yok.

2. Kimin ilk yazdığının hiçbir önemi yok. Eğer illa ki bir sıra gözetecekseniz listede ismi yukarıda gözüken önce seçsin (Sıralı Seçim modunda zaten kural böyledir). Hem bu sayede başkalarını sırf internet bağlantısı veya bilgisayarı daha yavaş olduğu için cezalandırmış olmazsınız.

Riot Games'in bu soruna getirdiği çözümlerden biri olan Takım Kurucu sayesinde önceden "ben şununla oynamak istiyorum" deyip artık ona göre oyun aratabiliyorsunuz, aklınızda bulunsun.

TAKIM UYUMU VE DENGE

Şampiyon seçerken kendinize sorduğunuz soru "Bu maç ne oynamak istiyorum?" değil, "Takımımda bu oyuncular varken, kazanmamız için ne seçmeliyim?" olsun.

Herkes şampiyonunu seçtikten sonra bazen bir de bakarsınız ki takımınızda büyücü yok. Saldırı ve yetenek gücü arasında bir denge kurmazsanız işi zora sokarsınız. Siz saldırı gücüne abanırsanız karşı takım zırhları kuşanır, doğru düzgün hasar veremezsiniz. Herkes yetenek gücü hasarı veriyor olsa, rakipleriniz büyü direncine yüklenir. Fakat eğer dengeli bir takım kurarsanız, farklı türden savunma eşyalarına daha fazla altın harcamak durumunda kalırlar.

Seçtiğiniz şampiyonun güçlü ve zayıf yönlerini, oyunun hangi aşamalarında daha etkili olduğunu bilin. Bazı şampiyonlar oyunun başında diğerlerine göre kuvvetlidir ama oyun ilerledikçe zayıf kalır. Bu durumda erkenden oyunu bitirmeye bakın. Eğer tam aksine takımınız oyun uzadıkça güç üstünlüğünü ele geçirecek cinstense oyunu mümkün olduğunca uzatmaya, bu sırada eşyalarınızı geliştirmeye çalışın.

KARŞI SEÇİM YAPMAK

Kapalı Seçim modunda karşı takımın şampiyon seçimlerini oyun başlatılana dek göremiyoruz, dolayısıyla bu başlık sadece Sıralı Seçim için geçerli. Sıralı Seçim'de önce her iki takım da üçer şampiyon yasaklama hakkını kullanır, ardından şampiyon seçimine geçilir. Diğer takımın hangilerini seçtiğini görebildiğiniz için, buna karşı bir strateji geliştirebilirsiniz. Eğer karşı takımın seçtiği şampiyonların zayıf yönlerini biliyorsanız, bunu avantajınıza kullanın.

Diyelim ki orta koridor oyuncusu olarak Lux seçildi. Bildiğiniz üzere Lux'ın tehlike anında kaçmak için kullanabileceği bir yeteneği yoktur, ancak sizi bir süre yerinize sabitleyebilir veya yavaşlatabilir. Karşısına Fizz gibi bu yeteneklerden kaçınıp aradaki mesafeyi kat edebilecek bir şampiyon seçerseniz kazanma şansınızı artırırsınız. Bir başka örnek olarak alt koridorda destek amaçlı oynayan Leona'yı ele alalım. Leona, sersemleten yetenekleriyle can sıkar. Yakalandığınızda ölmeseniz de çok hasar alırsınız. Ama siz karşısına Morgana seçerseniz, doğru zamanlamayla kullandığınızda Kara Kalkan yeteneği Leona'yı tamamen etkisiz kılar.

Eğer rakip takım bunları gözetip size karşı seçim yaptıysa, zayıf yönünüzü kullanmasına izin vermeyecek şekilde oynamaya çalışın. Örneğin oyunun başlarında fazla açılmayın, kulenizin altında güvende oynayın. Ya da seviye üstünlüğünü ele geçirir geçirmez (diyelim ki ondan önce 6. seviye oldunuz) üzerine çullanın.



ROL PAYLAŞIMI

Rehberimizin bir sonraki bölümünde meta oyunu ve rolleri detaylı olarak anlatacağız, şimdilik şu kadarını bilmeniz yeterli:

- **Üst koridora bir dövüşçü/tank gider.**
- **Ormanda ormancı dolaşır ve o da genelde dövüşçü/tanktır.**
- **Orta koridordaki şampiyon genellikle bir büyücü veya suikastçıdır.**
- **Alt koridorda bir nişancı ve yanında bir destek şampiyonu bulunur.**



Herkesin daha iyi oynadığı bir rol mutlaka vardır. Seçim ekranında bunu belirtin, ama fazla ısrarcı olmayın. Olur da maçı kaybederseniz, sonradan "bana X oynatmadınız, o yüzden kaybettik" gibi şeyler de söylemeyin; kimseye bir faydası dokunmaz. Gerektiğinde her rolü oynayabilmek sizin sorumluluğunuz. "Ben ormancı oynayamıyorum" bir bahane değil, eğer oyunda iyi bir yerlere gelmek istiyorsanız paşa paşa öğreneceksiniz. Her rolden iyi bildiğiniz en az iki şampiyon olsun. Dereceli maçlara girmeden önce yapay zekâya karşı, sonra da normal oyunlarda bol bol pratik yapın. Sürekli tek bir şampiyonu seçip onunla oynamaya çalışırsanız, şampiyonunuz yasaklandığında dımdızlak ortada kalırsınız. Sevmediğiniz rollere alışmaya çalışın. Örneğin genelde destek rolünü oynamak isteyenlerin sayısı azdır, ama ligde hızla yükselmenin (ve hatta insanların gönlünü kazanmanın) en garantili yollarından biri de iyi bir destek oyuncusu olmaktır.



ROLLER VE META OYUN

OYUNU KİTABINA GÖRE OYNAYIN

EREN OKKA

Bir sürü şampiyon, her biri birbirinden farklı deyip durduk rehber boyunca. Yalnızca dış görünüşleri değil, oynanış tarzları da değişik dedik. Peki, bu şampiyonları farklı kılan ne?

Fantastik bir dünyada geçen devasa çevrimiçi oyunlarda alışık olduğumuz standart formül şudur: Irkınızı, cinsiyetinizi ve tipinizi belirledikten sonra bir de karakter sınıfı seçersiniz. Bu belki elinde kılıcı ya da baltasıyla bir yakın dövüşçü olur, belki de kırılgan ama uzaktan yüksek hasar veren büyücü. Warrior, mage, priest, rogue... Yarattığınız bu karakterle yaşar, seviye atlatırsınız. *League of Legends* böyle bir oyun değil. MOBA türünde kalıcı bir dünyadan ziyade savaş arenalarında gerçekleşen kısa süreli maçlar var. Bu maçlarda her seferinde farklı bir kahramanın rolüne bürünüyoruz. Maç boyunca o kahramana seviye atlatıp yeteneklerini geliştiriyoruz, ama her maçta yine sıfırdan başlıyoruz. Bu kahramanlar yani şampiyonlar birbirinden ne denli farklı yeteneklere sahip olursa olsun, DVO'lardaki gibi sınıflara ayrılmış durumda: Okçusu, büyücüsü, dövüşçüsü, hepsi burada.

ŞAMPİYON SINIFLARI



BÜYÜCÜ: Yetenek gücü üzerine yoğunlaşan şampiyonlardır. Saniyeler içerisinde rakiplerine çok yüksek hasar verebilir, zamana bağlı hasar veren büyüler yapabilir, tek bir hedef yerine belirli bir alan üzerinde etki gösteren büyüleriyle takım savaşlarının kaderini belirleyebilirler. Birkaç istisna dışında hepsi mana gücüne bağımlıdır. Genellikle sağlıkları ve savunma güçleri zayıf, hareket kabiliyetleri ve kaçış olanakları sınırlı olduğundan, hayatta kalabilmek için takım arkadaşlarının korumasına ihtiyaç duyarlar.



DESTEK: Öncelikli görevi takım arkadaşlarına destek vermek olan şampiyonlardır. Dostlarını iyileştiren veya kısa süreliğine saldırılardan koruyan, düşmanlarını etkisiz hale getiren yeteneklerle donatılmışlardır. Destek şampiyonları ihtiyaç duydukları geliri minyon öldürmek yerine zamana bağlı altın kazandıran eşyalarla sağlar ve satın alma aşamasında hare etkisiyle etrafındaki tüm şampiyonları güçlendiren/güçsüzleştiren eşyaları tercih ederler. Haritanın önemli yerlerine totemler dikerek harita kontrolünü sağlamak da başlıca görevlerindendir.

'META OYUN' KAVRAMI

Satrançta imkânınız olsa bütün taşları vezirle değiştirmek istersiniz. Burada böyle bir şey yok; burada önemli olan takım oyunu. Takım olmanın, takım olarak oynamanınsa bazı kuralları var.

İdeal takım oluşumu nedir? Onca şampiyon arasından hangilerini seçeceğiz? Seçtiğimiz şampiyonları haritada ne şekilde görevlendireceğiz? Bu tarz sorular sizin olduğu kadar diğer oyuncuların da aklını kurcalıyor. Hatta o kadar çok kurcalıyor ki zamanla "metagame" ya da kısaca "meta" denilen bir kavram ortaya çıkıyor.

"Meta" kelime anlamıyla "üst", "öte" ya da "hakkında" demek. Örneğin taş-kâğıt-makas oyununun kuralları basittir; taş makası, makas kâğıdı, kâğıtsa taşı yener. Bu oyunu oynarken rastgele bir işaret yapmaktansa rakibinizin hangi işareti yapacağını tahmin etmeye çalışırsanız kazanma şansınız artar. Ya da diyelim ki bir arkadaşınızla *FIFA* veya *PES* oynuyorsunuz. Maç esnasında futbol kurallarına göre pas atıp şut çekmenin yanında, arkadaşınızın oyun alışkanlıklarını değerlendirip ona göre bir strateji uyguladığınızda, oyun ve oyuncular hakkında düşünmektesinizdir.

Başkalarının nasıl oynadığı hakkında kafa yormak ve kendi oyun tarzınızı bu doğrultuda değiştirmek metagame'in özünü oluşturur. Metagame oyun hakkında oynanan oyundur. Oyunun dışında, oyuna dair verdiğiniz kararlardır. Oyun tasarımcılarının yaptığı planların ötesinde, oyuncuların kendi başlarına akıl yürütme veya deneme-yanılma yöntemiyle keşfettikleri taktiklerin ve belirledikleri sözde kuralların bir bütünüdür.

KİTABINA GÖRE OYNAMAK

League of Legends'ın ilk zamanlarında şimdiki gibi belirgin roller yoktu. Zamanla hem oyuncuların yaptığı keşifler, hem de yapımcıların desteğiyle oturdu her şey. Oturdu dediysek, metayı sabit bir şey sanmayın. Oyuna gelen güncellemelerle birlikte meta da değişir, önceden uygun olmayan oyun tarzları birden uygun hale gelir. Diğer yandan, belirli bir anda geçerli birden fazla meta da olabilir. Örneğin oyunun Avrupa sunucularındaki meta ile Uzakdoğu sunucularındaki arasında farklılıklar vardır; farklı bölgelerde farklı oyun tarzları gelişmiştir.

Oyunu kitabına göre oynamaktan kastımız şu: Meta bugüne kadarki tüm oyuncuların kolektif çalışmasının ürünü olarak oyunu kazanmanızı sağlayacak en uygun yollar ve bu yolda belirlenen hedeflerdir. Çok kez sınanmıştır, işe yaradığı aşikârdır. Dolayısıyla metaya uygun oynadığınızda kazanma şansınız artar. Özellikle dereceli karşılaşmalarda başarılı olmak, sıralamada yükselmek istiyorsanız metayı takip etmek iyi bir fikirdir.

Oyunu kitabına göre oynamak şart mıdır? Değildir. Zaten, dediğimiz gibi, kitapta yazılanlar mutlak değildir. Kimi zaman bazı oyuncular kendi tarzını geliştirir, bu tarz zamanla başkaları tarafından da benimsenir, yeterince popüler olduğunda kitabın bir parçası haline gelir. Sıradan oyuncularsa neyi neden yaptığının farkında değildir; başkaları öyle yaptığı için, o da yapar. Tüm bunları yazmamızın bir nedeni bu: Sıradan bir oyuncu olarak kalmak istemiyorsanız, bunları öğrenmelisiniz.

Buradan çıkarılabilecek derslerden biri de şu: An itibarıyla geçerli olan metanın dışında bir şeyler deneyen oyuncuları dışladığınızda, şikâyet etmekle tehdit ettiğinizde aslında kendi oyun bilginizin yetersizliğini açığa vurmuş oluyorsunuz. Troller var mı var, ama kurunun yanında yaş da yanıyor. Herkesin metaya uygun oynamasını beklemeyin. Siz de ara sıra değişik bir şeyler deneyin; deyim yerindeyse kendi kitabınızı kendiniz yazın.

VADİ'DEKİ META

Sihirdar Vadisi haritasında bugün geçerli olan metaya göre üst koridora bir dövüşçü/tank, ormana bir ormancı, orta koridora bir büyücü/suikastçı, alt koridora ise bir nişancı ve bir destek şampiyonu gider. Bu dizilimin başlıca amaçları savunması zayıf şampiyonları mümkün →





DÖVÜŞÇÜ: Dövüşçü şampiyonlar saldırı ve savunma gücü arasında bir denge kurmuştur. Uzun süre hayatta kalabilecek şekilde yapılandırılabildikleri için takım dövüşlerini başlatabilir ve hasarı kendi üzerine çekerek dayanıksız takım arkadaşlarını koruyabilirler. Tanklardan farklı olarak, suikastçılar ve nişancılar kadar hızlı olmasa da, yüksek hasar üretebilirler. Çoğu dövüşçü yakından dövüşür ve rakipleriyle aralarındaki mesafeyi ortadan kaldırmaya yarayan özel yetenekleri bulunur.



NİŞANCI: Menzilli saldırıları ve yüksek saldırı güçleri vardır. Çoğu nişancı, otomatik saldırı hasarını veya hızını artıran aktif ya da pasif yeteneklere sahiptir. Özellikle oyunun ilerleyen safhalarında inanılmaz etkilidirler. Takım savaşları sırasında karşı tarafa mümkün olduğunca çok hasar vermeye odaklanırlar. Düşük savunma güçleri nedeniyle her iki taraf için de öncelikli hedef olarak seçilirler, dolayısıyla takım arkadaşlarının korumasına ihtiyaç duyarlar.

METAYA UYGUN OYNADIĞINIZDA KAZANMA ŞANSINIZ ARTAR. DERECELİ KARŞILAŞMALARDA BAŞARILI OLMAK İSTİYORSANIZ METAYI TAKİP ETMEK İYİ BİR FİKİRDİR.



SUİKASTÇI: Pusu kurmakta, rakiplerini kovalamakta ve hızla öldürmekte ustalaşan şampiyonlara suikastçı denir. Kısa sürede yüksek hasar vermek üzerine kurulu ve düşmanlarının kaçmasını güçleştiren yeteneklerle donatılmışlardır. Bazıları görünmez olabilir ve hatta haritanın uzak bir bölgesine ışınlanabilir. Takım savaşlarının ortasına dalmak yerine sinsi davranır, büyücüler ve nişancılar gibi dayanıksız düşmanları hedef alır ve doğru zamanlamayla işlerini bitirirler.



TANK: Adından da anlaşılacağı üzere son derece dayanıklı şampiyonlardır. Sağlık ve zırh değerleri, büyü dirençleri çok yüksektir. Buna karşılık verdikleri hasar az olduğundan tek başlarına diğer şampiyonları öldürmeleri çoğu zaman mümkün değildir. Yetenekleri de bu doğrultuda düşmanları zayıflatmak ya da kısa süreliğine devre dışı bırakmak üzerine kuruludur. Grup halinde ilerlerken en ön safta yer alan ve takım dövüşlerini başlatan tankların düşman hasarını kendi üzerine çekmesi, rakiplerini etkisiz bırakması, müttefiklerini koruması beklenir.



→ olduğunca güvende tutmak ve her şampiyona azami miktarda altın ve seviye kazancı sağlamaktır. Geri kalan stratejiler bunun üzerine kurulur.

Oyundaki her bir karşılaşmayı kabaca iki aşamada inceleyebiliriz: Koridor aşaması ve takım savaşları aşaması.

Hangi koridorda oynuyor olursanız olun, koridor aşamasındaki öncelikli hedefiniz mümkün olduğunca çabuk seviye atlamak ve çok sayıda minyona son vuruşu yapmaktır (destek şampiyonları hariç). Bu sırada bir fırsat yakalayıp bir rakibinizi de öldürebilirseniz ne âlâ.

Koridor itmek, dondurmak ve geri çekmek mutlaka bilmeniz gereken kavramlardır. Bu kavramlar dost ve düşman minyonların koridorda karşılaştığı noktayı ifade eder ve hepsinin kendine göre avantajları vardır.

Koridorda kendi kulenize doğru çekilirseniz güvende oynarsınız ve düşman baskınlarından büyük oranda korunursunuz (unutmamak gerekir ki belirli bir seviyeden sonra iki ya da üç şampiyon kulenin altında da size dalabilir). Geri çekilmenin bir diğer faydası ise koridoru baskına hazırlamaktır. Rakip şampiyon veya şampiyonlar minyonlara son vuruş yapabilmek için iyice açılacaktır. Ormancınız fark ettirmeden baskına gelirse, rakip şampiyonu kulesine dönene kadar öldürebilirsiniz.

Koridoru itmeninse başka avantajları vardır. Kulenin altında minyonlara son vuruş yapmak genellikle daha zordur, dolayısıyla minyon kaçıran rakip daha az altın kazanır ve eşya gelişimi gecikir. Siz de bu sırada düşman kulesine hasar verebilirsiniz. Ayrıca eşya almak veya canınızı doldurmak için başlangıç platformuna dönecekseniz önce koridoru biraz itersiniz ki siz dönene kadar düşman, kulenize hasar veremesin.

Kuleler teker teker düştükçe oyuncular koridorlarını terk edip birlikte hareket etmeye başlar. Bu aşamadan itibaren özellikle Ejderha, Baron ve kule önlerinde beşe beş takım savaşları patlak verir. Koridor aşamasında geri kalan takım bu aşamada kendini toparlayıp üstünlüğü ele geçirebilir.

ROLLERE DÖNÜŞ

Görev ya da rol dediğimiz kavram; hangi tür eşyaları satın alacağımızı, eşya satın almak için ihtiyaç duyduğumuz geliri ne şekilde elde edeceğimizi, haritanın hangi bölgesinde avlanacağımızı, kendi bölgemizden hangi sıklıkla ayrılacağımızı ve oyun boyunca sahip olduğumuz benzer öncelikleri ifade ediyor.

Tüm bunları aradan çıkardığımıza göre, şimdi rehberimizin koridor ve rolleri teker teker açıkladığımız kısmına geçebiliriz.

ORTA KORİDOR
TAŞIYICI

Bir üsten diğerine dümdüz uzanan orta koridorun başlıca özelliği, haritanın tam ortasında yer aldığı için her türlü hedefe yakın olmasıdır. Bu koridorda oynayan şampiyonun harita hâkimiyetinin en üst düzeyde olması gerekir.

Orta koridorda genellikle yetenek gücüne dayalı yüksek hasar veren şampiyonlar oynar. Cassiopeia, Karthus, Lux, Orianna, Twisted Fate, Xerath ve Ziggs gibi büyücülerin yanı sıra Fizz, Kassadin, Katarina, Kha'Zix, LeBlanc, Zed gibi suikastçılar da bu koridorun müdavimleridir. Bu şampiyonlar genelde 21/9/0 veya 21/0/9 kabiliyet sayfası, Tutuştur ve Sıçra sihirdar büyüleri ile oyuna başlar. Başlangıçta, Doran'ın Yüzüğü ve Can İksiri satın almak iyi bir fikirdir. Öncelik sırası değişse de Rabadon'un Şapkası, Zhonya'nın Kumsaati ve Hiçlik Değneği bu konumda oynayan yetenek gücü taşıyıcılarının en gözde eşyalarıdır.


Orta koridordaki kulenin stratejik önemi büyüktür, boş bırakmayın.

DİKKAT DİKKAT

Orta koridorun boyu diğerlerinden kısa olsa da her iki tarafı da açıktır ve konum itibarıyla ormancıların yolu üstündedir. Yetmiyormuş gibi, bu koridorda oynayan taşıyıcıların savunma gücü zayıftır, bu da onları öncelikli hedef haline getirir. Bu koridorda oynarken nehrin her iki tarafındaki çalılıklara totem dikmeyi ihmal etmeyin. Şampiyonunuzun kaçış yeteneği yoksa kulenizden fazla uzaklaşmayın, zira çok açılırsanız Sıçra büyüsü yeterli olmayabilir. Düşman ormancı örneğin alt koridorun çevresinde gözünüze çarptıysa nehrin üst tarafına yanaşıp o tarafta oynayın. Baskına uğrarsanız eğer yakınlardaysa ormancınıza, değilse kulenize doğru kaçın.

Orta koridorda oynarken öncelikli amacınız en kısa sürede 6. seviyeye ulaşmak olmalı, zira yetenek gücüne dayalı şampiyonlar için seviye üstünlüğü çok önemli. Minyonlar söz konusu olduğundaysa hedefiniz ilk 20 dakikada 150 minyona ulaşmak olsun. Oyun ilerledikçe yakınınızdaki Keskingagalar kampına da gidebilirsiniz.

Mana sahibi bir şampiyonla oynuyorsanız, oyunun başında mananızı idareli kullanmaya özen gösterin. Ormancı genellikle ilk mavi güçlendirmeyi kendine alır, sonrakileri size verir. Haritada işaret ettiğinde yanına gidin, son vuruşu yapıp maviyi alın ve koridora geri dönün.

İYİ ORTA GOL GETİRİR

Baskın yapmak en başta ormancının görevi olsa da, orta koridor oyuncusunun sırtındaki bir diğer yük de etrafa yardıma gitmektir. Burada oynuyorsanız sadece kendi koridorunuzla ilgilenmek yetmez, gözünüzü her daim açık tutmalısınız. Haritanın ortasında olduğunuz için her yere ulaşımınız kolay. Gerektiğinde diğer koridorlara ya da Ejderha'ya yardım ederseniz fazladan altın kazanır ve rakip takım karşısında üstünlük elde edersiniz. Kassadin ve LeBlanc gibi bazı şampiyonlar gezmeye daha elverişlidir, ama diğerleriyle de gezmeniz gerekir.

Burada dikkat etmeniz gereken iki nokta var. İlk olarak, baskına gitmeden önce koridoru mümkünse

itin. Aksi takdirde kulenizi kaybetme tehlikesiyle karşı karşıya kalırsınız. Haritanın merkezindeki bu kule stratejik açıdan diğerlerinden daha önemlidir. İkincisi, koridordaki rakibiniz ortadan kaybolduğunda mutlaka takım arkadaşlarınıza işaret edin. Siz her nasıl ki etrafa koşuyorsanız, rakibinizin de diğer koridorlara yardıma gitme ihtimali her zaman vardır.

KARŞILAŞMALAR

Orta koridorda karşınıza çıkan rakip ya güvenli oynamayı seçip minyon kesmeye odaklanacak, ya da sizin en küçük hatanızda üzerinize çullanmak için hazır bekleyecektir. Rakip şampiyonun özelliklerini, gücünü bilmeniz önemli. Durumu iyi değerlendirip ona göre bir taktik belirleyin. Eğer çok zorlanıyorsanız ilk eşya tercihiniz zırh (örn. Maceracının Pazubendi) ya da büyü direnci (örn. Ahenk Kadehi) veren cinsten olsun.

Karşı tarafı mümkün olduğunca rahatsız edin. Minyon kesmesine engel olun, canını yavaş yavaş azaltın. Öldüremeseniz bile canını doldurmak için geri dönmeye zorlayabilirsiniz ki bu da ondan daha hızlı seviye atlayacağınız anlamına gelir.

Oyunun ilerleyen aşamalarında nasıl davranacağınız tamamen oynadığınız şampiyona bağlı. Eğer bir suikastçı oynuyorsanız takımından ayrı düşen düşman şampiyonları avlamaya çalışın. Aksi takdirde genellikle mesafeyi koruyun, saldırmak için doğru zamanı kollayın. Ve tabii ki yeteneklerinizi tank üzerinde harcamayın, öncelikli hedefiniz taşıyıcılar olsun.

ALT KORİDOR
NİŞANCI

Alt koridorda saldırı gücüne dayalı yüksek hasar veren menzilli bir şampiyon ve yanında bir destek şampiyonu beraber oynar. İki şampiyonun yan yana oynadığı tek koridor alt koridordur.

Profesyonel karşılaşmalarda bazen bu ikilinin oyuna üst koridorda başladığını, daha sonra aşağı geçtiğini görürsünüz. Bu tarz ileri düzey stratejilere normal/dereceli maçlarda çok nadir rastlandığı için sizin üzerinde fazla kafa yormanıza gerek yok.

Ashe, Caitlyn, Ezreal, Graves, Jinx, Lucian, Sivir, Tristana, Twitch, Vayne gibi nişancılar en çok tercih edilen saldırı gücü taşıyıcılarındandır. Bu şampiyonlar genelde 21/9/0 kabiliyet sayfası, Şifa ve Sıçra sihirdar büyüleri ile oyuna başlar. Savaş Çizmesi, Kanasusamış ve Son Fısıltı onlar için neredeyse olmazsa olmaz eşyalardır. Ebedi Kılıç, Mahvolmuş Kralın Kılıcı, Statikk Hançer ve Üçlü Kuvvet de yine en çok tercih edilenlerdendir.

ZAFERE GİDEN YOL

Nişancıların temel özelliği otomatik saldırı ile uzaktan düzenli ve yüksek hasar vermeleridir. Böyle bir şampiyonla oynarken oyunun ilerleyen dakikalarında takımınızın bir numaralı hasar kaynağı haline gelirsiniz ve "taşıyıcı" deyiminin hakkını vererek bütün takımı sırtlayıp zafere taşırsınız.

Saldırı gücü taşıyıcıları, yetenek gücü taşıyıcılarının aksine güçlenmek için seviyeden çok eşyaya bağımlıdır. Bu nedenle sizin öncelikli amacınız durmaksızın minyon kesmek, son vuruşları kaçırmamak olmalı. Bu pozisyonda oynayacaksanız ilk ustalaşmanız gereken şey budur; ihtiyaç duyuyorsanız normal ve dereceli maçlara girmeden önce alıştırma yapın. Koridorda serbestken, baskı altındayken veya kulenizin altındayken fark etmez, her koşulda son vuruşları düzgün yapabilmelisiniz.

Koridordaki ikincil önceliğiniz mümkün olduğunca az hasar alıp bir yandan da karşı tarafı rahatsız etmek. Sizin menziliniz karşı takımın nişancısının menzilinden uzunsa bunu avantajınıza kullanabilirsiniz. Canını azalttığınız düşmanlar daha güvenli oynamak zorunda kalacak ya da doğrudan üsse dönecektir. Her iki durumda da seviye ve altın avantajını ele geçirmiş olacaksınız.

Koridor aşamasında hemen her an yanınızdaki destek şampiyonunun koruması altında olacaksınız. Bu şampiyon nehir yolunu sürekli totemleyip kontrol edecek ve herhangi bir saldırı anında fazla hasar almanıza engel olacak. Yine de tedbiri elden bırakmamak önemlidir. Uygun olduğunuzda ziynet eşyanızı kullanın. Desteğinizle aranızdaki uyum ne kadar iyiyse koridorda o kadar başarılı olursunuz. Birlikte hareket etmeye çalışın. Örneğin o bir düşmanı yakalayıp sersemlettiğinde siz geride kalır, hasar veremezseniz sonuçta zararlı çıkarsınız. Desteğiniz geri döndüğünde mümkünse siz de dönün, ya da çok dikkatli oynayın.



Yeteri kadar güçlenince işte bazen böyle oluyor...

İLERLEYEN DAKİKALAR

Üst ve alt koridorlar uzunluk bakımından birbiriyle eşit olsa da, Ejderha'ya yakınlığı alt koridoru eşsiz kılar. Ejderha'yı fırsat bulduğunuzda kısa sürede öldürmek için hasar gücü yüksek en az bir şampiyona ihtiyacınız vardır ve tercihen üç-dört şampiyonla birden saldırılır. Bu da alt koridorda iki şampiyonun bulunmasını gerekli kılar. Alt koridorda oynayan bir nişancı olarak şartlar uygun olduğunda ormancıyla birlikte Ejderha'ya koşmalı ve onu öldürmelisiniz.

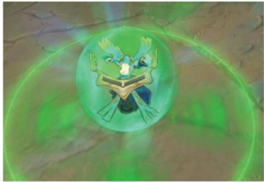
Haritadaki bir diğer büyük hedef ise Baron'dur, fakat konum itibarıyla size ters kalır. Sıkça yapılan bir hata takım savaşları aşamasında iki takım da her an Baron'u ele geçirebilecekken alt koridora gidip minyon öldürmektir. Sizin orada olduğunuzu gören rakip takım Baron'u başlatır, siz gelene kadar de keser. Takım arkadaşlarınız engel olamaz, çünkü 4'e 5 savaşmak durumunda kalacaklardır. Karşı takımın böyle fırsat kolladığı zamanlarda takımınızdan fazla uzaklaşmamaya çalışın.

Takım savaşlarında öncelikli hedef hep siz olacaksınız. Rakip takımdaki tank da, suikastçı da, ormancı da hep sizin üzerinize çullanacak; sizi öldürmeye ya da en azından devre dışı bırakmaya çalışacak. Mesafeyi korumaya özen gösterin ve mümkün olduğunca fazla hasar vermeye çalışın.


Oyunun ortalarından itibaren kırmızı güçlendirmeyi nişancı şampiyon almalı.

Oyundaki en uzun menzile sahip nişancılardan biri olan **Caitlyn**, alt koridorda uzak mesafeden yüksek hasar verebilir.

RAKİP TAKIMIN HARİTADAKİ HAREKETLERİNİ İZLEMEK İÇİN TOTEM KULLANIN. GÖRÜŞ AVANTAJINI ELDE EDEN TAKIM, OYUNU KAZANMAYA DAHA YAKINDIR.



Haritanın önemli noktalarına Görüş Totemi koyarak düşman totemlerini temizleyin.

Destek rolünü üstlenen **Leona**, dayanıklı yapısı sayesinde takım savaşlarını başlatmak için ideal seçimdir.



ALT KORİDOR
DESTEK

Alt koridorda yanındaki nişancıya destek veren Janna, Nami, Sona, Soraka, Taric ve Thresh gibi şampiyonlardır. Alistar, Blitzcrank ve Leona gibi tankların yanı sıra, 2014 Sezonu sonrasında gelen değişikliklerle birlikte Karma, Morgana ve Zyra gibi büyücü sınıfına dâhil bazı şampiyonlar da bu rolde sıkça görülür. Bu şampiyonlar genelde 0/9/21 veya 0/21/9 kabiliyet sayfası, Bitkinlik ve Sıçra sihirdar büyüleri ile oyuna başlar. Yakut Keşiftaşı, Buz Kraliçesinin Hakkı, Dağın Sureti gibi eşyaları tercih ederler.

NASIL DESTEK OLUNUR?

Destek rolünün başlıca görevi takımınızdaki tüm şampiyonların güvenliğini sağlamaktır. Bu rolü üstlenen şampiyonların da bu doğrultuda iyileştirme, kalkan sağlama, hızlandırma, mana verme gibi özel yetenekleri bulunur. Ayrıca bazı destek şampiyonları rakibi yavaşlatabilir ya da sersemletebilir.

Bir önceki sayfada aktardığımız üzere saldırı gücü taşıyıcılarının eşya gelişimini hızla tamamlaması için çokça altın kazanması gerekiyor. Nişancının yanında destek rolünü üstlenen şampiyon da bunu garanti altına almak için elinden geleni yapmakla yükümlü.

Destek şampiyonları özel durumlar haricinde minyonlara saldırmaz, kendi gelirini altın kazandıran eşya, kabiliyet ve rünlerden sağlar. Böylelikle koridordaki minyonlardan kazanılan tüm altın nişancıya gider. Herhangi bir savaş anında da mümkünse katliamı nişancısına veya bir diğer dost şampiyona bırakması beklenir, zira böylesi takımın gelişimi için daha uygundur. Oyun sonunda destek rolünde ne kadar başarılı olduğunuzun önemli bir göstergesi yaptığınız asist sayısıdır.

Koridor aşamasında, oynadığınız şampiyonun yeteneklerine göre aktif bir tavır sergilemeniz gerekebilir. Örneğin Blitzcrank, Leona ve Thresh gibi şampiyonların düşmanı yakaladığı takdirde büyük tehdit oluşturan yetenekleri vardır. Koridorun kenarındaki çalıların kontrolünü ele geçirir ve rakip takımın gözünü korkutursanız onları geri çekilmeye zorlayabilirsiniz. Bu sırada olur da bir baskına yakalanırsanız ve ölümünüz kesinleşirse, son ana kadar rakibin dikkatini kendi üstünüze çekip nişancınızı hayatta tutmak için çabalayın.

Oyun ilerledikçe koridorunuzdan ayrılıp bütün haritayı boydan boya gezmeniz gerekecek. Herkes toplandığında takımınızın yanından ayrılmayın. Uygun olduğunuzda stratejik noktalara totem dikin, diğer zamanlarda da yine nişancınızın yanına dönün ve onu koruyun.

GÖRÜŞ SAVAŞLARI

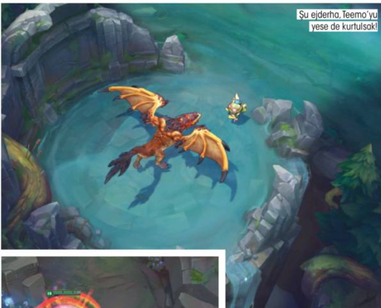
Oyun haritasında üssünüzün dışında yalnızca dost kulelerin, minyonların ve şampiyonların etrafını görebilirsiniz. Haritanın diğer bölgeleri savaş sisi altında, yani karanlıktadır. Karanlık bölgelerden geçen düşmanları fark etmenin yoluysa haritayı totemlerle donatmaktır.

Totemler diktiğiniz yerin etrafını belirli bir süre görmenizi sağlayan tek kullanımlık eşyalardır. Koridor aşamasında özellikle nehirden gelen yola mutlaka bir totem dikmelisiniz, aksi takdirde düşman ormancı baskına geldiğinde haberiniz olmaz. Oyunun ilerleyen dakikalarında da haritanın dört bir yanına totem dikmek yine sizin görevinizdir. 2014 Sezonu'yla gelen büyük güncelleme ile hayatımıza giren ziynet eşyaları sayesinde artık her oyuncu bu konuda size daha rahat katkıda bulunabiliyor. Ama siz yine de totemlerinizi, Keşiftaşı'nızı alın ve kullanın.

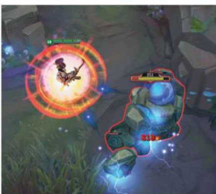
Oyunun ilerleyen dakikalarında görüş savaşı adeta bir oyun içinde oyun halini alır. Bir yandan kendi totemlerinizi dikerken diğer yandan da Görüş Totemi ya da Arayıcı Mercek aracılığıyla düşman totemlerini temizlemeyi ihmal etmeyin. Peki totemleri nerelere dikmeli? Çalıların içine, ormancının baskın yollarına, Ejderha ve Baron'un önüne, ilerleyen safhalarda doğrudan koridorun ortasına... Özetle, düşman hareketlerini izlemeniz gereken her yere totem dikmelisiniz.







Şu ejderha, Teemo'yu yese de kurtulsak!



Oyunun dönüm noktaları diyebileceğimiz Ejderha ve Baron savaşlarında en önemli rol ormancıya düşer: Çarp büyüsüyle son vuruşu yapıp ödülleri takımına kazandırmak.

ORMAN
ORMANCI

Ormandaki tarafsız canavarlar da minyonlar gibi birer altın kaynağı, üstelik şampiyonlara çeşitli ek özellikler kazandırıyor. Bu yüzden onları kendi haline bıraktığınızda ziyan etmiş oluyorsunuz desek yeridir. Diğer yandan orman boyunca sürekli haritayı dolaşan, düşmanların açığını kollayıp baskına giden, gerektiğinde dostlarına yardım eden bir şampiyona sahip olmak çok avantajlı. İşte bu yüzden beş takım üyesinden birini ormana gönderiyoruz.

Teorik olarak hemen her şampiyonla ormancılık yapmanız mümkün. "Ormancı" olarak nitelendirdiğimiz şampiyonlarsa bunu en iyi yapanlar. Aatrox, Hecarim, Lee Sin, Pantheon, Udyr, Vi, Volibear, Warwick, Wukong gibi dövüşçülere; Elise ve Fiddlesticks gibi büyücülere; Evelynn, Nocturne ve Rengar gibi suikastçılara; Amumu ve Rammus gibi tanklara ormanda sıkça rastlamak mümkün. Bu şampiyonlar genelde 9/21/0 kabiliyet sayfası, Çarp ve Sıçra sihirdar büyüleri ile oyuna başlar. Başlangıç eşyası Avcı Palası'dır, daha sonra şampiyonun oyun tarzına göre bir yol izlenir.

ORMANDA BİR GEZİNTİ

Ormancılık yapabilen çok sayıda şampiyon olması nedeniyle ormanda izlenen yol ve stratejiler de farklıdır. Sihirdar Vadisi'ndeki orman canavarları 01:55'te belirir. Genel olarak mana ihtiyacı yüksek şampiyonlar Mavi Gözcü'den, diğerleriyse Kırmızı Korkabuk'tan başlar. Her halükarda başlangıçta yakındaki dost şampiyonlardan biraz yardım almak iyi bir fikirdir.

Bazı şampiyonlar ormandaki kampları çok hızlı temizler ve düşman tarafına baskına gidebilir. Ancak düşmanın ormanına tek başına baskına gitmek çoğunlukla iyi bir fikir değildir, ne yaptığınızı iyi biliyor olmanız gerekir. Profesyonel oyuncular hangi seviyede hangi şampiyonun diğerinden daha kuvvetli olduğunu bilecek kadar oyuna hâkimdir. Siz de deneyim kazanıp bu tarz bilgilere sahip oldukça daha cesur davranabilirsiniz.

Ormanda zamanlama önemlidir. Mavi Gözcü ve Kırmızı Korkabuk 5 dakikada bir, Ejderha 6 dakikada bir, Baron ise 7 dakika sonra canlanır. Tab tuşuna basıp ekranın üst köşesinde çıkan orman sayaçlarını takip edin, fakat unutmayın ki bu sayaçlar yalnızca *tamamen* temizlendiğine şahit olduğunuz kampların süresini gösteriyor.

BASKIN BASANINDIR

Ormancılık zor iştir. Bütün haritayı ve bütün şampiyonların durumunu takip etmeniz gerekir. Bazen herkes sizden yardım bekler, nereye gideceğinizi şaşırırsınız. Lakin bütün koridorlar kaybediyorsa oyunu tek başınıza kurtarmanız pek mümkün değildir. Maçı kaybettiğinizdeyse "hiç yardıma gitmediğiniz için" suç sizin üstünüze kalır.

Doğru zamanda doğru yerde olabilmek çok büyük fark yaratır. Dolayısıyla ormanda hangi yolu izleyeceğiniz, ne zaman hangi koridora yardıma ya da baskına gideceğiniz önemlidir. İyi oynadığınız takdirde oyunda ciddi fark yaratır ve normalde kaybedecek olan en az bir koridoru kurtarabilirsiniz.

Bir koridor itilmişse veya yol üzerinde düşman totemi varsa oraya gitmek zaman kaybıdır. Böyle bir durumda alternatiflerinizi gözden geçirin. Şampiyonunuzun yetenekleri de baskınların başarıya ulaşmasını doğrudan etkileyen bir faktördür. Yavaşlatma, sersemletme gibi yetenekleri olmayan ormancılar bu konuda zorlanır. Başarılı bir baskının ardından bazen ormana veya başlangıç platformuna dönmeniz gerekir, bazense kuleye saldırmak daha doğru bir tercihtir.

EJDERHA VE BARON SAVAŞLARI

Oyunun dönüm noktaları diyebileceğimiz bu savaşlarda en büyük rol size düşer. Her iki canavar da ödüllerini en çok hasarı veren değil son vuruşu yapan takıma verdiği için, takımlar son vuruşu yapabilmek adına farklı yollar dener. Siz de ödülleri kendi takımınıza kazandırmak için Çarp büyüsünü kullanmalısınız.

Çarp sihirdar büyüsü, hedeflenen canavar ya da minyona şampiyonunuzun seviyesine göre 390-1000 arası gerçek hasar verir. Simgesinin üzerinde görünen rakama bakıp o an ne kadar hasar vereceğini öğrenmeli, Ejderha ya da Baron'un canını dikkatlice takip edip tam o rakamın altına düştüğü an Çarp büyüsünü kullanmalısınız. Erken basar ya da geç kalırsanız işi şansa bırakmış olursunuz.







Üst koridorda **Jayce** uzak mesafeden rakibini rahatsız edebilir, ancak manasını idareli kullanması gerekir.

ÜST KORİDOR
DÖVÜŞÇÜ

Rakiple burun buruna çarpışmayı seven, dayanıklı şampiyonların mekânıdır üst koridor. Dr. Mundo, Irelia, Jax, Jayce, Nasus, Renekton, Riven, Shyvana, Trundle ve Tryndamere gibi dövüşçülerin yanı sıra Lissandra, Lulu, Kassadin, Ryze ve Vladimir gibi büyücüleri, Malphite ve Singed gibi tankları bu koridorda görmek mümkündür. Bu şampiyonlar genelde 9/21/0 kabiliyet sayfası, Işınlan ve Sıçra sihirdar büyüleri ile oyuna başlar. Tank ağırlıklı oynadığında Günateşi Pelerini, Randuin'in Alâmeti ve Ruh Gömleği en popüler eşya seçimleridir.

TANK OLARAK OYNAMAK

Üst koridorda tank ya da yarı tank bir dövüşçü olarak oynadığınızda kendi başının çaresine bakabiliyor olmanız gerekir. Nehir yoluna totem dikmeyi ihmal etmediğiniz ve gözünüzü açık tuttuğunuz sürece hazırlıksız yakalanmazsınız. Üstüne bir de kaçış mekaniği olan bir şampiyonla oynuyorsanız az canla da olsa kaçarsınız.

Düşman ormancı olur da alt koridor civarında kendini gösterirse bu sizin bir süre boyunca daha saldırgan oynayabileceğiniz anlamına gelen bir işarettir. Ama yine de tedbirli olmak gerekir, zira üst koridor şampiyonları dayanıklı olduğu için kule altına dalmaları daha muhtemeldir. Örneğin yanında destek olmasa bile 6. seviyeye ulaşan bir Renekton ulti'sini açıp sizi kulenin altında öldürüp oradan sağ çıkabilir. Öte yandan kulenin altında doğru hareket ederseniz, size saldıran ikiliyi alt edip beklenmedik şekilde bir anda büyük avantaj da elde edebilirsiniz.

Çok zor durumda olmadığınız müddetçe dost ormancının diğer koridorlara baskına gitmesi daha faydalıdır. Ama eğer karşınızdaki rakip Sıçra büyüsünü önceden harcamışsa açık hedef halindedir. Rakibinizi mümkün olduğunca hırpalayın, koridoru biraz kendi tarafınıza çekin, baskın yolundaki totem durumunu takip edin ve ormancınıza haber verin. Doğru zamanlamayla işini bitirmeniz an meselesi.

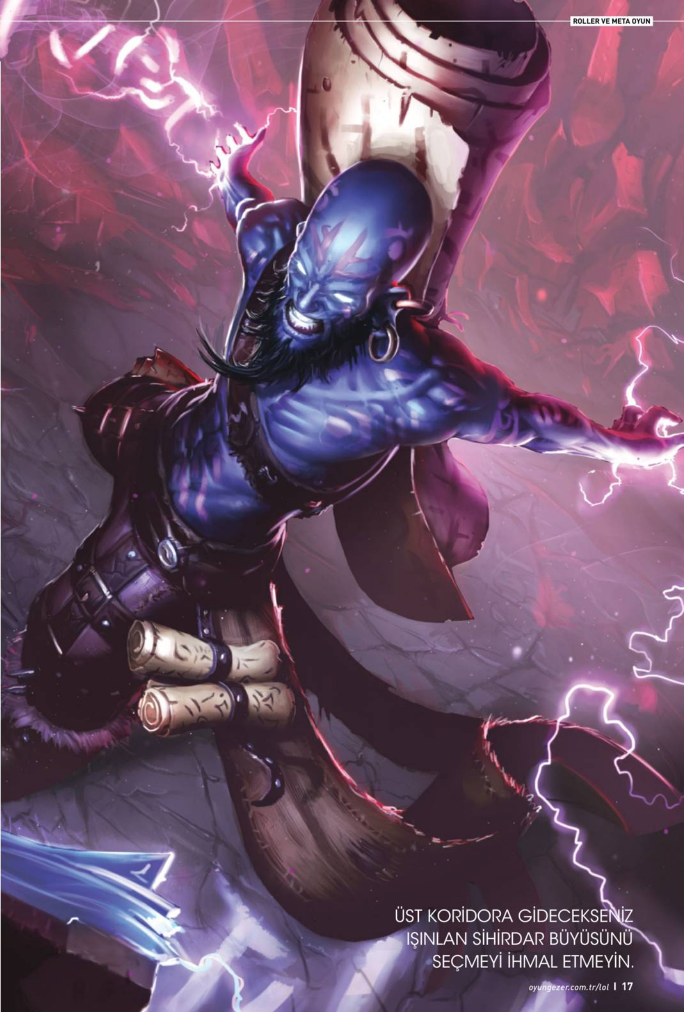
Üst koridorda tek başınıza takıldığınız için bolca altın kazanır ve eşya yüklenirsiniz. Tank olarak oynarken her halükarda en az bir zırh ve büyü direnci eşyası almanız gerekir. Bunları hangi sırayla alacağınız ise koridorda karşınızda ne tür bir şampiyon olduğuna ve diğer düşman şampiyonlarının yarattığı tehdide bağlıdır. Durumu gözden geçirip kararınızı buna göre verin.

UZAKLARDA BİR YERDE...

Üst koridorda bulunmanın önemli bir dezavantajı Ejderha'ya olan uzaklığıdır. O civarda bir savaş çıksa siz oraya varana dek savaş çoktan bitmiş, Ejderha kaybedilmiş olur. Bu gibi durumlarda Işınlan sihirdar büyüsü çok kullanışlıdır. Rakip takım tam da avantajlı durumda olduğunu düşünürken yakındaki bir toteme ışınlanarak onlara kötü bir sürpriz yapabilirsiniz.

Takım savaşı haricinde de uzaklara ışınlanmak size skor kazandırabilir. Ama buna değip değmeyeceğini iyi analiz etmeniz gerekir, çünkü ışınlandığınızda kulenizi yalnız bırakmış olursunuz ve geri ışınlanmanız da mümkün olmadığı için dönmeniz uzun zaman alır. Hele bir de ışınlanma bir işe yaramazsa hem kulenizi kaybedersiniz, hem de normalde bu süre zarfında keseceğiniz minyonları. Bazen ışınlanmayı yarıda kesip koridorda kalmak daha iyi bir tercihtir.

Koridorunuzdaki kulelerden biri yıkıldıktan sonra artık dolaşma vaktidir. Dayanıklı bir şampiyon olarak, düşman takımının ortasına dalıp savaş başlatma sorumluluğu genellikle sizin sırtınızdadır. Bu durumda takım üyelerinin durumuna uygun hareket etmelisiniz. Sayıca eksikseniz, ortaya daldığınızda peşinizden gelip hasar veremeyecek konumdalarsa, canları veya manaları düşükse, o an savaş başlatmak için uygun bir an değildir. Aksine, karşı takım böyle dezavantajlı bir konumdaysa, fırsatı iyi değerlendirin. Takım savaşlarındaki başlıca görevleriniz düşman hasarını kendi üzerinize çekmek, hasar gücü yüksek düşman şampiyonları sersemletme gibi yeteneklerle oyundan düşürmek ve bu sırada takım arkadaşlarınızı korumaktır.



ÜST KORİDORA GİDECEKSENİZ IŞINLAN SİHİRDAR BÜYÜSÜNÜ SEÇMEYİ İHMAL ETMEYİN.



EŞYALAR

DÜKKÂNIMIZDA HER ÇEŞİT SİLAH, ZIRH VE BÜYÜLÜ İKSİR BULUNUR

EREN OKKA



League of Legends karşılaşmalarında zafere giden yol rakip takımdan daha hızlı seviye atlamak ve daha etkili eşyalara sahip olmaktan geçer. Seviye ve eşya üstünlüğünü ele geçiren takım büyük olasılıkla maçı kazanır. Dolayısıyla hangi şampiyona hangi eşyaları hangi sırayla alacağınız, oyunda izlenmesi gereken stratejinin çok önemli bir parçasıdır.

TEMEL BİLGİLER

Oyundaki her maça ucuz, basit eşyalar satın alarak başlarsınız. Zamanla, birden fazla eşyanın birleşiminden oluşan ileri düzey eşyalara paranız yettiğinde, bunları geliştirerek gücünüze güç katabilirsiniz.

Hemen her eşyanın öncelikli etkisi şampiyonunuzun gücünü artırmaktır (örn. +70 Yetenek Gücü, +45 Büyü Direnci). Bazı eşyaların ikincil etkileri de bulunur. Birkaç istisna haricinde bu etkiler **Aktif**, **Pasif** ve **Hare** olmak üzere üçe ayrılır: Aktif etkiler, eşyayı üzerine tıklayarak veya kısayol tuşuna basarak kullanmanızı gerektirir. Pasif olanlar, eşya çantanızda durduğu sürece etkisini gösterir. Hareler ise etrafınızdaki tüm dost veya düşman şampiyonları etkiler ve belirli bir etki alanına sahiptir.

Bu etkilerden bazıları *ÖZEL* olarak belirlenmiştir. Aynı adı taşıyan özel etkiler birleşmez. Diğer bir deyişle aynı özel etkiyi veren iki eşya aldığınızda, sadece birinin etkisi geçerli olur. Örneğin, Asırlık Sopa'nın altında şöyle yazar: "*ÖZEL Pasif - Yiğitliğin Ödülü: Seviye atlandığında 8 saniye boyunca 150 Can ve 200 Mana yeniler.*" Gidip altı tane Asırlık Sopa da alsanız, seviye atladığınızda Yiğitliğin Ödülü etkisini sadece bir kez gösterir, altı kez değil. Benzer şekilde, örneğin *ÖZEL Pasif - Sıvışma* etkisini veren Merkür'ün Adımları ve Karayel'i birden alsanız, sadece birinin etkisi geçerli olur.

DÜKKÂNDAN EŞYA SATIN ALMAK

Oyundaki her haritada, başlangıç platformunun hemen yanında bir eşya dükkânı bulunur. Bu dükkânın üzerine tıkladığınızda (veya klavyeden **P** tuşuna bastığınızda) eşya alım menüsü açılır.

Elbette buradaki eşyaları bedavaya değil, altın karşılığı alıyoruz. Her haritada başlangıçta size verilen altın miktarı farklı: Sihirdar Vadisi'nde **475 altın**, Uğursuz Koruluk'ta **825 altın**, Kristal Kayalık'ta ve Sonsuz Uçurum'da ise oyuna **1375 altın** ile başlarsınız. Maç öncesinde Servet adlı kabiliyeti seçtiyseniz +40 başlangıç altınınız olur. Minyon ve canavarlara son vuruşu yapmak, şampiyon öldürmek ya da öldürülmesine katkıda bulunmak, düşman kulelerini ve inhibitörlerini yıkmak size altın kazandırır. Bunların haricinde bazı şampiyonların yetenekleri (örn. Ashe'in Şahin Atışı) ve eşyalar (örn. Hırs Kılıcı) da fazladan altın kazanmanızı sağlar.

Eğer bir şampiyonu ilk kez deniyorsanız veya yeni öğreniyorsanız *Önerilen* sayfası altındaki eşyaları gönül rahatlığıyla satın alabilirsiniz. Bu sayfa *Başlangıç Eşyaları*, *En Gerekli Eşyalar* gibi gruplara ayrılmıştır. Oyunun gidişatına göre aralarından seçim yapabilirsiniz. Fakat zamanla fark edeceğiniz üzere bu sayfa size her daim en ideal eşya seçimlerini sunmuyor. Bir şampiyonun oyun tarzına daha iyi hâkim oldukça artık bu sayfayı geride bırakıp *Tüm Eşyalar* sayfasından kendi seçimlerinizi yapmalısınız.

Tüm Eşyalar sayfası *Başlangıç Eşyaları*, *Araçlar*, *Savunma*, *Saldırı*, *Büyü* ve *Hareket* olmak üzere altı kategoriye ayrılıyor. Aralarından seçim yapmak gayet kolay. Ama olur da yanlış bir seçim yaparsanız, *Sat* düğmesinin hemen sağındaki düğmeye basarak iade edebilirsiniz. İade işlemi için platformdan ayrılmamış olmanız gerekir. Aksi takdirde bir eşyayı satmak isterseniz ancak normal değerinin %70'ine satabilirsiniz.

Dilerseniz daha sonra kolaylık olması için kendi eşya setlerinizi hazırlayabilirsiniz. Bunun için sihirdar profilinizi açın ve *Eşya Setleri* sekmesine tıklayın. Hazırladığınız bu setlere daha sonra oyun esnasında *Önerilen* düğmesine tıklayarak ulaşabilirsiniz. Dergimizin son bölümündeki şampiyon rehberlerinde her şampiyon için bizim önerdiğimiz eşyaların bir listesi bulunuyor, oradan da faydalanabilirsiniz. Ama unutmayın ki hiçbiri her şart altında en iyi seçim değil ve oyuna yeni güncellemeler geldikçe daha iyi eşya kombinasyonları ortaya çıkabilir.

DURUMA GÖRE EŞYA ALMAK

Öncelikle elbette oynadığınız şampiyona ve role göre bir seçim yapmalısınız. Örneğin bazı şampiyonlar çok çabuk mana tüketir, dolayısıyla mana yenileme hızını artıran eşyalar faydalıdır. Pasif yeteneği saldırı sayısına bağlı şampiyonlar için saldırı hızı tercih sebebidir. Ya da destek rolünü üstleniyorsanız, mutlaka bol miktarda totem (ya da totem dikmenizi sağlayan eşyalardan) satın almalısınız.

Koridorda daha uzun süre kalmayı hedefliyorsanız fazladan can ya da can çalma veren eşyalar size bunu sağlar. Daha saldırgan oynayıp karşı tarafı oyundan düşürmek gibi bir hedefiniz varsa saldırı ya da yetenek gücüne ağırlıkveririsiniz. Ya da ikisinin arasında bir denge kurar, bir saldırı eşyasının yanında belki bir totem ve birkaç can iksiriyle koridora dönersiniz ki bu da gayet yerinde bir tercihtir.

Şampiyon seçim ekranında ya da yükleme esnasında kendinize bir plan yapsanız dahi, oyunun gidişatına göre farklı bir yol çizmeniz, farklı eşyalara öncelik vermeniz gerekebilir. Tab tuşu oyunda görüş alanınızdaki tüm şampiyonların genel durumunu ve sahip olduğu eşyaları gösterir, sürekli açıp bakmak faydalıdır. Mesela düşmanlarınız zırh yüklenmişse Zırh Delme özelliğine sahip eşyalara öncelik verebilirsiniz.

Düşman şampiyonların hangi eşyalara sahip olduğuna, takımınızın neye ihtiyaç duyduğuna, hangi takımın önde olduğuna bağlı olarak seçimler yapmalısınız. Ama unutmayın ki o an tam olarak ne almanız gerektiğini kestirebilmek zamanla, tecrübe kazandıkça oturan bir yeti.

BAŞLANGIÇ EŞYALARI

Her şeyden önce ücretsiz ziynetinizi almayı unutmayın. 2014 Sezonu'yla birlikte hayatımıza giren bu eşya kategorisi 4. eşya kutusuna yerleşiyor ve üç tipten oluşuyor: **Totem Uğuru**, **Arayıcı Mercek** ve **İzleme Küresi**. Oyun başında her takımda dört adet Totem Uğuru ve bir adet Arayıcı Mercek idealdir. Bunlar daha sonra gerektiğinde ücretsiz olarak bir diğeriyle değiştirilebilir ve 9. seviyeden sonra 250-475 altın karşılığında geliştirilebilir.



Başlangıçtaki klasik eşya formülü bir **Sürat Çizmesi** ve kalan paranın tamamıyla **Can İksiri** almaktır. Çizme güvenli bir seçimdir, zira kaçmanız ya da kovalamanız gereken durumlarda size avantaj sağlar.



Ama bu bir zorunluluk değildir; çizme yerine **Dokuma Zırh**, **Uzun Kılıç** veya **Kuvvet Kitabı** da tercih edilebilir. Ormancılar içinse **Avcı Palası** vazgeçilmezdir. **Can İksiri** özellikle başlangıçta çok faydalıdır, çünkü rakiplerinizden alacağınız hasarı giderir. Böylelikle koridorda daha uzun süre kalıp seviye atlayabilir, daha çok minyon kesebilirsiniz. İdeal şartlarda başlangıç platformuna can ya da mana doldurmak için değil, sadece eşya satın almak için gitmelisiniz.



Başlangıç için bir diğer alternatifse Doran eşyalarıdır. Oyunda **Doran'ın Kalkanı, Doran'ın Kılıcı** ve **Doran'ın Yüzüğü** olmak üzere üç çeşit Doran eşyası bulunuyor. Bu eşyaların ortak özelliği, oyunun başında 400-440 altın gibi uygun bir fiyata faydalı özellikler sağlasa da geliştirilemediği için oyunun ilerleyen safhalarında etkisini yitirmesi. Diğer bir deyişle oyuna bir Doran eşyasıyla başlayarak kısa vadeli güç kazanmış oluyorsunuz. Fakat bu güçten faydalanıp üstünlük kuramazsanız eşya gelişiminiz sekteye uğrayacağı için riskli bir seçim.

RÜNLER, KABİLİYETLER VE BÜYÜLER

OYUNDA ÜSTÜNLÜK SAĞLAMAK İÇİN HANGİLERİNİ SEÇMELİ?

EREN OKKA

League of Legends'da oyundaki çeşitliliği artırmaya ve oyuncuların değişik stratejiler uygulamasına fırsat tanımaya yarayan çeşit çeşit özellikler bulunuyor. Ortak yanı, maçlara başlamadan önce seçilmesi diyebileceğimiz rünler, kabiliyetler ve sihirdar büyüleri, bireysel yeteneğiniz kadar önem taşımasa da oyunun seyrini değiştirebilir.

RÜN NEDİR, NE İŞE YARAR?

Rünler, oyun içinde sizi diğer oyunculardan daha güçlü kılmaya yarayan özellikler kazandırır. Her bir rün belirli bir gücünüze ufak bir katkıda bulunmakla birlikte, hepsi bir araya geldiğinde hissedilir derecede fark yaratır. Maçlara başlamadan önce sahip olduğunuz rün sayfalarından birini seçersiniz, sayfadaki rünler oyun sırasında etkisini gösterir. Oynadığınız şampiyonun sınıf ve rolüne göre rünler seçerseniz en çok ihtiyaç duyduğunuz özelliklerinizi geliştirerek oyunda daha başarılı olursunuz.

Sihirdar profilinizdeki Rünler sekmesine girdiğinizde göreceğiniz üzere başlangıçta iki adet rün sayfanız var. Sayfa sayısını artırmak için mağazadan *Ek Rün Sayfası* satın alınabiliyor. Her bir rün sayfasında altıgen şeklinde yuvalar olduğunu göreceksiniz. Toplam otuz tane yuva var ve bunlar siz seviye atladıkça birer birer açılıyor. Sahip olduğunuz rünleri rün sayfasındaki boşluklara yerleştirmek için tutup sürüklemek ya da üzerine sağ tuşla tıklamak gibi yollar izleyebilirsiniz.

RÜN SATIN ALMAK

Oyuna ilk başladığınızda rün sahibi değilsiniz ve onları mağazadan satın almanız gerekiyor. Rünler (şampiyonların ve kostümlerin aksine) sadece IP yani İtibar Puanı ile satın alınabiliyor. Diğer bir deyişle gerçek parayla rün alıp üstünlük sağlamak mümkün değil; oyunu ne kadar çok oynarsanız o kadar çok IP kazanır ve rün satın alabilirsiniz.

Oyundaki rünler aracılığıyla elde edebileceğiniz ek özelliklerin tamamı şöyle:

- **SALDIRI:** Büyü nüfuzu, karma nüfuz, kritik hasar, kritik vuruş ihtimali, saldırı gücü, saldırı hızı, zırh delme
- **SAVUNMA:** Büyü direnci, can, can yüzdesi, can yenilenmesi, zırh
- **İŞLEVSEL:** Altın, bekleme süresinde azalma, can çalma, can emme, deneyim, diriliş, enerji, enerji yenilenmesi, hareket hızı, mana, mana yenilenmesi

Mağazanın *Rünler* bölümüne girdiğinizde fark edeceğiniz iki şey var. Bunların ilki, rün aşamaları. Aşama 1'deki rünleri ilk seviyeden itibaren alıp kullanabilirsiniz. Aşama 2 için 10. seviyeye, Aşama 3 içinse 20. seviyeye gelmiş olmanız gerekiyor. Fark edeceğiniz ikinci şey ise rün tipleri. **Damga**, **Mühür**, **Nişan** ve **Cevher** olmak üzere dörde ayrılan bu tipler sırasıyla saldırı, savunma, büyü ve işlevsel özelliklerle ilintilendirilse de, aralarında çok kesin bir ayrım yok.

İDEAL RÜN SAYFALARI

Başlangıçta içini doldurabileceğiniz iki adet rün sayfanız var ve hemen her şampiyonda kullanabileceğiniz, sizi fazla masrafa sokmadan uzun süre idare edebilecek iki alternatif çıkarmanız mümkün:



RÜN SAYFASI 1 (SALDIRI GÜCÜ ŞAMPİYONLARI İÇİN)
1. Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
2. Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası x9
3. Gelişmiş Zırh Mührü x9
4. Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9



RÜN SAYFASI 2 (YETENEK GÜCÜ ŞAMPİYONLARI İÇİN)
1. Gelişmiş Yetenek Gücü Cevheri x3
2. Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
3. Gelişmiş Zırh Mührü x9
4. Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9

Toplama vurduğunuzda tüm bu rünler 15375 IP gerektiriyor ki oyuna yeni başladıysanız bu rakam gözünüzü korkutabilir. Korkutmasın, zira 30. seviyeye ulaşana dek hepsini kullanamayacağınız için zaten teker teker satın alacaksınız.

KABİLİYET NEDİR, NE İŞE YARAR?

Kabiliyetleri oyun boyunca size destek olacak pasif yetenekler gibi düşünebilirsiniz. Sihirdar olarak her seviye atlayışınızda 1 kabiliyet puanı kazanırsınız. 30. seviyeye ulaştığınızda elinizdeki 30 puanı **Saldırı**, **Savunma** ve **İşlevsel** olarak ayrılan ağaçlardaki kabiliyetlere dağıtır ve kabiliyet sayfalarına kaydedersiniz. Aynı rün sayfalarında olduğu gibi, şampiyon seçimi sırasında kabiliyet sayfalarından birini seçip oyunda avantaj sağlayabilirsiniz.

Oyundaki toplam kabiliyet sayısı elinizdeki puanların üç katından fazla olduğu için tüm kabiliyetler bir yana, tek bir ağaçtaki kabiliyetlerin hepsini dahi tek seferde açmak mümkün değil. Onun yerine, oynadığınız şampiyonların türüne ve kendi ihtiyaçlarınıza göre dağıtımlar yapıp bunları kabiliyet sayfalarında saklamanız gerekiyor. Farklı şampiyonlarda kullanmak üzere yeni kabiliyet sayfaları yaratabilir, bu sayfaların isimlerini maç başlangıcında rahatça seçebilmek için istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.

KABİLİYET SAYFALARI

Kabiliyet sayfalarına erişmek için sihirdar profilinizdeki *Kabiliyetler* sekmesini seçmeniz gerekiyor. Burada bazı kabiliyetlerin renkli, bazılarının gri gösterildiğini fark edeceksiniz. Gelişmiş bazı kabiliyetleri öğrenmek için tek bir kategorideki önceki kabiliyetleri bilmek yetmez, belirli bir kabiliyet de öğrenilmiş olmalıdır. Renkli kabiliyetler, üzerine tıklayarak kabiliyet puanlarından birini harcayıp elde edilebilir. Gri kabiliyetlerin, üstlerindeki kabiliyetlere puan harcayarak açılması gerekir.

Kazanılan kabiliyet puanlarını yeteneklere sol tıklayarak veya fare tekerliğini kullanarak dağıtabilir, sağ tıklayarak veya fare tekerliğini kullanarak kaldırabilirsiniz. İşiniz bitince *Kabiliyetleri Kaydet* düğmesine basıp kabiliyet ağacını kaydettiğinizden emin olun. Eğer kabiliyet ağacını sıfırlamak ve baştan başlamak isterseniz, *Puanları Geri Al* düğmesine bastığınızda tüm kabiliyet puanları cezasız olarak iade edilecektir.

KABİLİYET PUANLARINI NASIL DAĞITMALI?

İlk başta, oynadığınız rollere göre standart kabiliyet sayfaları oluşturmak yeterli olacaktır. Bir tane saldırı gücü taşıyıcıları için, bir tane ormancılar için gibi... Fakat zamanla fark edeceğiniz üzere aynı rolü üstlenen şampiyonlar farklı yeteneklere sahip ve farklı kabiliyetlerden besleniyor. Sık sık oynadığınız şampiyonlar için ayrı birer kabiliyet sayfası oluşturursanız faydasını görürsünüz. Ya da eğer üşenmeyecekseniz her maç başlangıcında kabiliyetlerinizi sıfırdan dağıtabilirsiniz ki özellikle dereceli maçlarda en sağlıklısı budur, ama normal karşılaşmalarda çoğunlukla buna zaman bulamayacağınız için sayfaları hazırda tutmanız iyi olur. Geri sayım bitmeden önce kabiliyetleri kaydedemezseniz oyuna girdiğinizde kabiliyetler uygulanmayacaktır.

Genel olarak taşıyıcılar ve dövüşçüler Saldırı, tanklar ve ormancılar Savunma, destek oyuncularıysa İşlevsel kabiliyet ağacına öncelik verir diyebiliriz. Fakat 30 puanı birden tek bir ağaca yatırmaktansa, dengeli bir dağıtım yapmak amacıyla diğer ağaçlardaki kabiliyetlere de puan verilir. 21/9/0, 9/21/0, 0/9/21 gibi dağıtımlar yaygındır. Örneklerini dergimizin ilerleyen sayfalarındaki şampiyon rehberlerinde görebilirsiniz.

Dereceli Takımlar | Dereceli Takım Oluştur
Karşılaşmalar | Şampiyonlar | Rünler | Kabiliyetler | Büyüler | Eşya Setleri | Sihirdar Bul
SALDIRI: 21 | SAVUNMA: 9 | İŞLEVSEL: 0

SİHİRDAR BÜYÜLERİ NEDİR, NE İŞE YARAR?

Sihirdar büyüleri, şampiyonların oyun sırasında kullanabildiği bazı özel yeteneklerdir. Rün ve kabiliyet sayfalarında olduğu gibi oyun başlamadan önce, şampiyon seçimi sırasında seçilir. Her oyuncunun sihirdar seviyesine göre belirlenen bir listeden iki sihirdar büyüsü hakkı vardır. Şampiyonunuza belirli bir büyüyü vermek için *Büyüler* başlığı altındaki simgelere tıklayıp seçmeniz yeterlidir. Fakat her büyüyü her oyun modunda kullanamazsınız; örneğin Garnizon büyüsü Dominion moduna özeldir.

Sihirdar büyüleri, oyuncunun şampiyonuna çeşitli şekillerde yardım etmekte kullanılabilir. Kimi sihirdar büyülerinin etkileri oyun içi seviyenize bağlı olarak artar. Ama çoğu, 1. seviyedeki bir şampiyonla, 18. seviyedeki bir şampiyona aynı etkiyi yapar. Ayrıca, sihirdar büyülerinin bekleme süresi dışında bir bedeli yoktur, yani mana veya can tüketmez. Buna karşılık bekleme süreleri şampiyon yeteneklerine göre çok daha uzundur.

Oyun başladıktan sonra, seçtiğiniz sihirdar büyülerini **D** ve **F** kısayol tuşlarıyla kullanabilirsiniz.

HANGİ BÜYÜLERİ SEÇMELİ?

Tüm sihirdarların 1. seviyeden itibaren sahip olduğu büyüler şöyle: **Berrak Zihin, Dirilt, Garnizon, Hayalet, Şifa.** Bundan sonraki büyüler siz seviye atladıkça açılır: **Bariyer, Bitkinlik, Arındır, Işınlan, Durugörü, Sıçra, Tutuştur, Çarp.** Oynadığınız şampiyona ve role uygun sihirdar büyüleri seçmelisiniz. Örneğin istisnasız bütün ormancılar Çarp büyüsünü seçer, fakat bu diğer şampiyonlar için neredeyse tamamen gereksizdir. Bitkinlik büyüsü özellikle yakın dövüşçülerin ve destek rolünü üstlenen şampiyonların gözdesidir. Bariyer, Şifa ve Tutuştur herkes tarafından kullanılabilir; oyun tarzınıza göre aralarından seçim yaparsınız. En çok tercih edilen büyü ise 8. seviyede açılan Sıçra'dır. Hayalet ve Işınlan hariç diğer büyüler pek sık kullanılmaz; özel bir planınız olmadığı sürece sizin de tercih etmemenizi öneririz.



DERECELİ OYUNLAR

EFSANELER LİGİ'NİN EN REKABETÇİ ORTAMI

EREN OKKA

Normal karşılaşmalar artık sizi kesmiyorsa, rekabetin daha üst düzeyde yaşandığı bir ortamda kendinizi ve oyundaki becerinizi ispatlamak istiyorsanız, dereceli oyunlara başlama vaktiniz gelmiş demektir.

30. seviye bir sihirdara ve ücretsiz şampiyon rotasyonu haricinde 16 şampiyona sahip olan herkes dereceli maçlara giriş yapabilir. *Oyna* düğmesine tıkladıktan sonra *PvP → Klasik → Sihirdar Vadisi → Dereceli Tek/Çift* yolunu izleyerek bu maçlar için sıraya girebilirsiniz.

SIRALI SEÇİM

Lig sistemine geçmeden önce Sıralı Seçim'in detaylarını anlatmakta fayda var, çünkü normal karşılaşmaların aksine dereceli oyunlarda Kapalı Seçim şansı yoktur, sadece Sıralı Seçim yapılabilir.

Sıralı Seçim'de şampiyon seçimine geçmeden önce takım kaptanları üçer şampiyonu yasaklama hakkına sahiptir. Yasaklanan şampiyonları her iki takımdan da kimse seçemez. Takım oyuncularının karşılaşmakta zorlandığı şampiyonları yasaklamak iyi fikirdir. Mavi takımdan başlamak üzere kaptanlar sırayla toplam altı adet şampiyonu yasaklar.

İlk yasaklamayı gerçekleştiren takım şampiyon seçiminde de öncelik sahibidir. İlk seçimin ardından her oyuncu bir seçim yapana dek takımlar sırayla ikişer şampiyon daha seçer. Bir takımın seçtiği bir şampiyonu diğer takım seçemez. Burada farkında olunması gereken bir detay şudur: İlk seçimi yapmak bir avantaj olduğu gibi, son seçimi yapmak da bir avantajdır. Son seçimi yapan takım karşı takımın tüm seçimlerini gözden geçirip ona karşılık bir şampiyon seçebilir.

Şampiyon seçimi tamamlandıktan sonra takım oyuncuları arasında şampiyonları takas etme fırsatı sunulur. Fakat bunun için her iki oyuncunun da takas edilecek iki şampiyona birden sahip olması gerekir. Takas sisteminin getirisi şudur: Eğer takımınızda mutlaka bulunmasını istediğiniz bir şampiyon varsa ve bu şampiyonla oynayacak sihirdar seçim sırasında aşağılardaysa, seçim önceliğine sahip başka biri onun yerine bu şampiyonu seçip işi garanti altına alabilir. Öbür türlü karşı takımın bu şampiyonu sizden önce seçme ihtimali vardır.

Bir dereceli maç öncesinde şampiyon seçim ekranını herhangi bir nedenden ötürü terk ederseniz, belirli bir süre tekrar maça giremezsiniz ve Lig Puanı kaybedersiniz. Eğer bu terk etme işlemini art arda gerçekleştirirseniz bekleme süresi ve kaybedilen puan miktarı artar.

LİG SİSTEMİ

2013 Sezonu'nda oyuna eklenen ve 2014'te biraz daha geliştirilen Lig sisteminde League of Legends'da oyundaki çeşitliliği arttırmaya ve oyuncuların değişik stratejiler uygulamasına fırsat tanımaya yarayan çeşit çeşit özellikler bulunuyor. Eskiden tüm oyuncular kallavi tek bir sıralamada yer alıyordu. Şimdiki sistemse rekabet hissini çok daha iyi yaşatıyor.

Oyundaki dereceli sıralama **Bronz**, **Gümüş**, **Altın**, **Platin**, **Elmas**, **Ustalık** ve **Şampiyonluk** olmak üzere yedi aşamaya, aşamalarsa 250 kişilik birçok lige ayrılmış durumda. Ustalık ve Şampiyonluk aşamaları hariç tüm ligler Romen rakamlarıyla ifade edilen (Gümüş II, Altın IV gibi) beş adet alt kümeye bölünüyor. Kümelerdeki oyuncular sahip oldukları Lig Puanı'na göre sıralanır. En üst sırada birazdan bahsedeceğimiz Terfi Serisi'ne hak kazanan oyuncular görünür.

Her ligin özel bir ismi vardır. Bir şampiyon ismiyle uygun bir adın birleştirilmesiyle, "A'nın B'leri" biçiminde (örn. "Katarina'nın Suikastçıları", "Vi'ın Dövüşçüleri") rastgele üretilir, herhangi bir anlamı yoktur. Lig ismini kendiniz seçemezsiniz. İçinde bulunduğunuz ligin adını beğenmiyorsanız, değiştirmenin tek yolu başka bir lige terfi etmektir.

Sihirdar profilinizden liglere baktıysanız bazı oyuncuların isimlerinin yanında bazı amblemler bulunduğunu görürsünüz. Bu amblemler oyuncuların sıralamadaki durumunu gösterir. Üç tane amblem vardır ve aşağıdaki gibidir:

- **Taze Kan:** Bu lige son 14 gün içinde katıldın
- **Deneyimli:** Bu ligde 100'den fazla oyun oynadın
- **Ardı Ardına:** Bu sırada üst üste 3

21 OCAK İTİBARIYLA BAŞLAYAN 2015 DERECELİ SEZONU'NDA ŞAMPİYONLUK AŞAMASI'NA ÇIKMAYA VAR MISINIZ?

DERECELİ AŞAMA ÖDÜLLERİ



BRONZ	GÜMÜŞ	ALTIN VE ÜSTÜ
Sihirdar Simgesi	Sihirdar Simgesi	Sihirdar Simgesi
	Profil Görseli Çerçevesi	Profil Görseli Çerçevesi
	Yükleme Ekranı Çerçevesi	Yükleme Ekranı Çerçevesi
		Oyun davetlerinde ve arkadaşlık isteklerinde görüntülenen sezon simgesi
		Şanlı Şampiyon Kostümü

ya da daha fazla oyun kazandın Amblemlerin göze hoş görünmek haricinde bir etkisi yoktur.

Son olarak en üst aşama olan Şampiyonluk'tan kısaca bahsedelim. Şampiyonluk Aşaması bölgedeki en iyi *League of Legends* oyuncularına ev sahipliği yapar. Kümelere ayrılmamıştır, her oyuncu tek bir ligde mücadele eder. Sihirdar profilinizdeki *Ligler* sekmesine girip *Şampiyonuk Aşaması'nı Gör* düğmesine basarak en iyi oyuncuların ve takımların listesine ulaşabilirsiniz. Dilerseniz buradan oyuncuların profiline girip yaptığı son karşılaşmaların yanı sıra kullandığı rün ve kabiliyet sayfalarını da inceleyebilirsiniz.

YERLEŞTİRME, EŞLEŞTİRME VE PUAN KAZANIMI

Herhangi bir lige yerleştirilmeden önce beceri seviyenizi belirlemek üzere tekli için 10, takımlar için 5 adet hazırlık maçı yapmanız gerekir. Bu maçlarda gösterdiğiniz başarı ve performansa göre bir aşamaya ve kümeye yerleştirilirsiniz. Lig sistemi mümkünse sizi arkadaş listenizde ekli ve sizinle aynı aşamada olan sihirdarlarla aynı lige koymaya çalışır. Böylece onlarla beraber oynama ve sıralamalarınızı karşılaştırma şansınız olur.

İçinde bulunduğunuz lig, beceri düzeyi bakımından size yakın bir dizi oyuncudan oluşur. Fakat dereceli maç yapmak için sıraya girdiğinizde bu lig ile kısıtlanmazsınız. Eşleştirmelerde kısaca MMR olarak bilinen gizli bir puan sistemi kullanılır ve daha üst veya daha alttaki başka liglerden oyuncularla da eşleştirilmeniz mümkündür.

Eğer bir maçtaki diğer oyuncuların sıralaması sizinkinden yüksekse, rakip takımın kazanma olasılığı daha yüksek görünüyorsa, eşleştirme sistemi bunu sizin için "zor" bir maç olarak not alır. Oynadığınız maç ne kadar zorsa maçı kazandığınızda o kadar fazla LP kazanır, kaybettiğinizde o kadar az LP kaybedersiniz. Bunun tam tersi de geçerlidir. Bu sistem sayesinde maçlarınızın yarısını kaybedip yarısını kazansanız bile sıralamalarda yükselmeniz mümkündür.

LİGDE YÜKSELME VE DÜŞÜŞ

Dereceli maçları kazandıkça LP kazanır ve içinde bulunduğunuz kümede yükselirsiniz. **100 LP** topladığınızda küme atlamaya hak kazanırsınız, fakat bunun için önce bir dizi maç daha yapmanız gerekir. Küme Serisi'ndeki üç maçtan ikisini kazandığınızda bir üst kümeye çıkarsınız. En üst kümedeyken 100 LP'ye ulaştığınızda ise bu kez aşama atlamaya hak kazanırsınız. Terfi Serisi'ndeki beş maçtan üçünü kazandığınız takdirde bir üst aşamaya yerleştirilirsiniz.

Küme veya Terfi Serisi'ni kaybetmeniz durumunda, maçlardaki performansınıza göre bir miktar LP kaybeder, aynı ligde genellikle 60-90 LP arası bir yere yerleşirsiniz. Maçları terk etmek de kayıp olarak sayılır, fakat sunucu problemlerinden kaynaklanan kayıplar geçerli sayılmaz. Tekrar 100 LP'ye ulaştığınızda aynı süreç tekrarlanır.

Elbette bunun tersi de geçerli. Dereceli maçları kaybettikçe LP kaybeder, içinde bulunduğunuz kümede aşağı sıralara düşersiniz. Kümenin en alt sırasındaysanız bir alt kümeye atılma olasılığınız vardır. Fakat eğer içinde bulunduğunuz aşamaya yeni terfi ettiyseniz, tekrar bir alt aşamaya düşürülmeye karşı bir süre koruma altında tutulursunuz.

Ligde aşağılara düşmenin bir diğer yolu da hiç dereceli maç yapmamaktır. Platin ve üzeri aşamalarda 28 gün boyunca bir hareket göstermezseniz ligdeki sıralamalardan gizlenirsiniz ve LP kaybetmeye başlarsınız. Bu sürece "erime" denir. Dereceli bir maç yapana dek her 7 günde bir tekrar LP kaybedersiniz. Kaybedilen LP miktarı, içinde bulunduğunuz aşamaya bağlıdır.

Erime sonucunda sıfır LP'nin altına düşerseniz bir alt kümeye 75 LP ile yerleştirilirsiniz. Örneğin önceden Platin III'te idiyseniz, düşüşten sonra kendinizi Platin IV'te 75 LP ile bulursunuz. Eğer hâlihazırda bulunduğunuz ligin en alt (V numaralı) kümesindeyseniz, bu kez bir alt aşamadaki yeni bir lige düşersiniz.

Erime sürecine girdiğinizde oyuna giriş yaptığınızda bir uyarı mesajıyla karşılaşırsınız ve bu durumu daha sonra sihirdar profilinizden de takip etmeniz mümkündür.



SHURiMA'NIN KÜLLERİ

ESARETLE ÖZGÜRLÜĞÜN ARASINDAKİ O TEK SANİYEDE OLDU HER ŞEY...

SARP KÜRKCÜ

League of Legends, bugüne kadar hep dengelenen, oyuncuları içine çeken oynanış mekanikleriyle ön plana çıktı. Bünyesindeki 100'den fazla şampiyonun her biri temel özellikleri, büyüleri, saldırıları, pasif yetenekleri, en iyi hangi ekipmanla mükemmele yaklaşacağı üzerinden değerlendirildi. Hâlbuki Riot Games'in yola ilk çıktığı günden beri bu karakterlerin arkasında büyüyen, gelişen güçlü bir hikâye vardı. Bu öyle bir hikâye ki, yine bu 100'den fazla şampiyona bir kimlik, bir geçmiş aşılıyor, aralarında bağlar kuruyor.

League of Legends'ın baştan itibaren bu konuya eğilmesi, aslında karakterlere verilen yeteneklerin de arkasında bir sebep olmasını sağlıyor. Yani evet, her şampiyon bir şekilde karşısındakine zarar veriyor. Kimisi gücünü büyüden alıyor, kimisi de kaba kuvvetten. Ama bu özelliklerin birer geçmişi, birer anlamı da var. İşte bizler de bundan sonra her sayıda, *League of Legends*'ın hikâyesine dair bir parça paylaşacağız sizlerle. Ama Runeterra'dan, yani *League of Legends*'ın geçtiği dünyadan ya da Valoran'dan, yani tüm şampiyonların ve tarihin yaşandığı kıtadan bahsetmeyeceğiz. Ah hayır, aslında "o kadar" geçmişi de var *League of Legends*'ın. Ama biz biraz daha güncel olaylardan, şampiyonların hayatlarını ve birbirileri ile olan ilişkilerini şekillendiren deneyimlerden bahsedeceğiz. İlk durağımız, yakın zamanda şampiyonlar yelpazesinde yer bulan Azir'i merkeze alan, ama yıllar önce bir diğer şampiyon olarak gördüğümüz Xerath ile çekişmesini anlatan Shurima hikâyesi. Aralarında üç yıla yakın zaman varken çıkmış iki şampiyonun çekişmesini düşündüğünüzde, Riot Games'in bu işi ne kadar ciddiye aldığını bir kez daha anlamış oluyorsunuz işte. Neyse, siz ateşin başına oturun, ben de kum rengi pelerinime biraz daha sıkı sarınayım. Çünkü önümüzde kumların üstünde kanla resmedilmiş acıklı bir tablo var.



Sivir geçen onca zamana rağmen mirasının farkında olmadı.

KUMLARDAN DOĞAN

Azir altın döşeli İmparatorluk Yolu'nda yürüdü. Shurima'nın ilk hükümdarları olan atalarının devasa heykelleri, onun ilerleyişini seyrediyordu.

Şafak sökmeden hemen önceki yumuşak, loş ışık şehrini kapladı. Yukarıda hâlâ etrafı aydınlatan en parlak yıldızlar, doğan güneşle birlikte yakında kaybolacaktı. Gece göğü Azir'in hatırladığı gibi değildi; takımyıldızların konumları değişmişti. Binyıl geride kalmıştı.

Azir'in ağır hüküm asasının her adımda çıkardığı ses, yalnızlığı anlatan bir melodinin tek notası gibi başkentin boş sokaklarında yankılanıyordu.

Bu yolda son yürüdüğünde, arkasındaki on bin seçkin savaşçının uygun adım yürüyüşü ve halkın tezahüratı şehri inletmişti. Bu, onun en şanlı günü olacaktı, ancak bu şan ondan çalınmıştı.

Şimdi ise bir hayalet şehre bakıyordu. Halkına ne olmuştu?

Bir zamanlar kumların arasından soylu bir çocuğu kurtarma talihsizliğini göstermiş Xerath adında bir oğlan çocuğu, işlediği bu günah yüzünden korkunç, çıldırtıcı bir vaat ile cezalandırılmıştı: özgürlük. Ulaşılamaz. Yasak. Özgürlük fikri bir kölenin aklından sadece bir anlığına bile geçecek olsa, cezası ölüm olurdu; çünkü Ulular etin ve kemiğin arkasını görür, ruhun ta içindeki zayıf


Bir ihanet bazen
beklenmeyen sonuçlar doğurur.

ama haince parlayan ışığı seçebilirdi. Yine de, laf ağızdan çıkmıştı bir kere: ölümcül kucağı her şeyin üzerini örten çöl anadan sürükleyerek kurtardığı genç prensçiği söylemişti bunu. Altından Güneş, Azir, kurtarıcısını ve yeni dostunu özgürlüğüne kavuşturacağına söz vermişti.

Bugüne dek tutmadığı bir söz. Minnet duyan bir çocuğun dudaklarından, yaratacağı etkiden bihaber, masumca dökülmüş kelimeler. Azir, bin yıllardır süregelen kuralları nasıl çiğneyebilirdi ki? Kök salmış geleneklerle, babasıyla, kaderiyle nasıl savaşabilirdi?

Ve böylece Xerath soyluların arasına karıştı, eğitildi ve zamanla, Azir'in güvenilir sağ kolu oldu; ama asla özgür biri olmadı. Gitgide daha acı bir hal alan bu söz onu yiyip bitiriyor, özgürlüğüne kavuşamadan geçip giden günler, geri gelmiyordu. Küçük ve basit bir şeyden, kendi hayatını yaşama hakkından mahrum bırakılan Xerath, her şeyi ele geçirmeye karar verdi: imparatorluğu, Yükseliş'i ve elde edebileceği en ama en saf haliyle, özgürlüğünü.

Sonunda, genç imparator verdiği sözü tutmadığı için her şeyini kaybedecekti.

Azir, imparatorlara yakışır bir hareketle yolun kenarındaki kumlara yükselmelerini ve canlı heykellere dönüşmelerini emretti. Bu, geçmişe dair bir görüntü, Shurima'nın anılarının vücut bulmasıydı adeta.

Kumdan heykeller ileri baktı; başları, yarım fersah ötedeki Yükseliş Platformu'nun üzerinde asılı duran devasa Güneş Kursu'na dönmüştü. Güneş Kursu, Azir'in imparatorluğunun şanını ve kuvvetini ilan edercesine duruyordu; ama onu görecek kimse kalmamıştı. Azir'i uyandıran ve onun soyundan gelen Shurima'nın kızı gitmişti. Kızın çölde bir yerlerde olduğunu hissetti. Birbirlerine kan bağıyla bağlanmışlardı.

Azir İmparatorluk Yolu'nda ilerlerken, halkının kumdan hatıraları Güneş Kursu'nu işaret etti; yüzlerindeki neşeli ifadenin yerini korku almıştı. Ağızları sessiz bir çığlıkla açıldı. Dönüp kaçmaya, tökezleyip düşmeye başladılar. Azir hepsini ümitsiz bir sessizlik içinde izledi, halkının son anlarına çaresizce bir kez daha tanık oldu.

Görünmeyen bir enerji dalgasıyla yok oldular, toza dönüştüler ve rüzgâra kapılıp savruldular.

Yükseliş töreninde ters giden ve tüm bu felakete yol açan şey neydi?

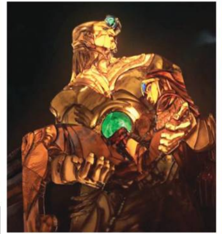
Xerath'ın beklediği an gelmişti.

Uğruna çok şey feda ettiği, planlaması koca bir ömür süren tek bir an. Yozlaşmış bir imparatorluk ve onun mağrur prensçiği, o çok güvendikleri ahmakça güneş kursu sembolünün altına gömülecek. Tüm dünyanın gözleri önünde çalacağı, kıskanç, cimri ellerin koruduğu ölümsüzlüğün anahtarı, yalnız onun olacak. Xerath olarak bilinen köleyi nihayet özgürlüğüne kavuşturacak, tek bir mükemmel intikam anı.

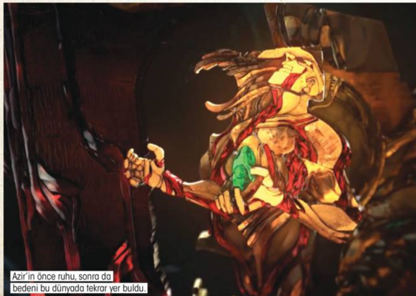
Efendisinin miğferi, insan suretini gizliyordu. Sevgiyle işlenmiş ifadesiz metalin ona karşılık veremeyeceğini bilse de Xerath, ruhsuz atmacanın yüzüne saf bir içtenlikle gülümsedi. Önce deli, ardındansa işe yaramaz bir imparatorun emrinde esaretle geçen bir hayat, taht için ve tahta karşı sonu gelmeyen entrikalar ve neredeyse kendisini tüketmek pahasına unutulmuş bilgiye ulaşmak için verdiği çaba; her şey, bu Yükseliş adındaki gülünç piyese ulaşmak içindi.

Azir dikkatini topladı. Daha kararlı adımlar atmaya başladı. Yükseliş Merdiveni'ne ulaştı ve basamakları beşer beşer çıkmaya başladı.

Sadece en güvendiği askerleri, ruhban sınıfı üyeleri ve kraliyet soyundan gelenler merdivene ayak basabilirdi. Bu ayrıcalığa sahip kişilerin kumdan suretleri yolun iki yanına dizilmişti. Rüzgârda savrulmadan önce, yüzlerinde acı ve sessiz bir yakarışla yukarı baktılar.



XERATH SOYLULARIN ARASINA KARIŞTI, EĞİTİLDİ VE ZAMANLA, AZİR'İN GÜVENİLİR SAĞ KOLU OLDU; AMA ASLA ÖZGÜR BİRİ OLMADI.


Azir'in önce ruhu, sonra da
bedeni bu dünyada tekrar yer buldu.

Yüksek sesle söylendiğinde, kelimenin kendisi bir saldırıydı: Biz Yükseliş'e ereceğiz, sizlerse kırık bir taşa zincirlenip, zamanın kumları tarafından yutulmayı bekleyeceksiniz. Hayır. Artık böyle olmayacak, bir daha asla. Seçilmiş, altın efendiler, güneş tarafından kutsanarak tanrılara dönüşemeyecek. Bunu yapan ise bir köle olacak; basit bir köle...

Koşmaya başladı; basamakları hızla çıkarken pençeleri taş zemine saplanıyor, çentikler açıyordu. Kumdan figürler, o koşarken iki yanında yükselip, ardından tekrar dağılıyorlardı.

Basamakların tepesine ulaştı. Burada, son seyircileri gördü: en yakın yardımcıları, akıl hocaları, yüksek rahipler. Ailesi.

Dizlerinin üzerine çöktü. Tüm detaylarıyla mükemmel bir şekilde kumdan vücut bulmuş ailesi, içini acıtırcasına tam karşısındaydı. Karnında bebeğiyle karısı; hemen yanında annesinin elini tutmuş, utangaç kızı. Dimdik ayakta duran, yakında çocukluktan erkekliğe geçecek olan oğlu.

Azir, dehşet içinde suratlarının değiştiğini gördü. Olacakları bilse de, bakışlarını kaçıramadı. Kızı, yüzünü annesinin elbisesinin eteğine gömerken; oğlu, meydan okuyan bir haykırışla kılıcına uzandı. Karısınınsa gözleri, hissettiği çaresizlik ve üzüntü ile irileşmişti.

Görünmez felaket, onları yok oluşa sürükledi.

Sözde Shurima'yı koruyan beceriksiz gözcüler eşliğinde, imparatorunun arkasından tiksinti verici şekilde görkemli Yükseliş Platformu'na doğru saygıyla ilerleyen Xerath, onu çok şaşırtan bir rahatlama hissetti. Bu hissettiği şey, neşe miydi? İntikam, insana neşe getirebilir miydi? Etki öyle güçlüydü ki, sanki tüm vücuduna yayılıyordu.

Platforma doğru ilerlerken şaşaalı, altından zırhıyla önünde yürüyen işkencecisi, aniden durdu. Arkasını döndü ve Xerath'a doğru yaklaştı.

Biliyor muydu? Nasıl bilebilirdi ki? Bu şımarık, kendini beğenmiş oğlan; bu erdem küpü, elleri en az Xerath'ınki kadar kanlı, yalandan müşfik imparator mu bilecekti? Hem artık bilse de bir önemi yoktu: sonunu getirecek ok, yaydan çoktan çıkmıştı.

Xerath, çıkabilecek her türlü tersliği düşünmüştü. On yıllardır bunu planlamış, rüşvet yedirmiş, öldürmüş, nice dolaplar çevirmişti –Nasus ve Renekton denen o azman kardeşleri bile olaydan uzak durmaya ikna etmişti– ama buna hazırlıklı değildi.

Buna katlanmak çok güçtü, ama Azir'in gözleri ıslanmadı. Yükseliş'e ermiş hali, etraftaki hüzünlü tabloyu sonsuza dek dağıttı. Kalbi buruk, kendini ayağa kalkmaya zorladı. Soyu hayatta kalmıştı, emindi bundan. Ama nasıl?

Onu bekleyen son bir hatıra daha vardı.

İlerledi, Platform'a bir basamak kala durdu ve kumların tekrar canlandırdığı o sahneyi yeniden izledi.

Shurima İmparatoru, Altından Güneş, Çöl Ananın Kıymetlisi, yakında Yükseliş'e erecek olan, miğferini çıkarttı. Mağrur kaşları ve içi gülen gözleri ortaya çıkmıştı; en eski ve en güvendiği dostuna doğru döndü. Kardeş sevgisinden, arkadaşa duyulan sevgiden, kazanılan ve kaybedilen zorlu savaşlardan, aileden, gelecekten ve sonunda özgürlükten bahsetti ona.

Bu kelimelerle birlikte, muhafızlar Xerath'ın iki yanına geçtiler. Silahları çekilmişti.

Demek prensçik gerçekten de biliyordu. Xerath'ın planları suya mı düşecekti? Oysa zırhları içindeki budalalar, selam duruyorlardı. Niyetleri onu tehdit etmek değil, onurlandırmaktı. Onu tebrik ediyorlardı.

Özgürlüğünü kazanmıştı çünkü.

Nefret ettiği efendisi az önce özgürlüğünü bahşetmişti ona ve geri kalan herkese. Bir daha hiçbir Shurima'lı zincirlere vurulmayacaktı. Azir'in insan olarak yaptığı son şey, halkını serbest bırakmak olmuştu.



Xerath'ın verebileceği bir cevap vardıysa bile, etraftaki topluluğun zemini titreten tezahüratları arasında kaybolup gitti. Azir miğferini taktı ve uzun adımlarla Platform'a doğru ilerledi; refakatçileri onu, asla erişemeyeceği tanrılık mertebesine hazırlıyorlardı.

Kolları iki yana doğru açılmış, beli arkaya savrulmuş ölümlü bedeninin, Güneş Kursu'nun altında havaya yükselişini gördü. Bu anı hatırlıyordu. Güç, vücudunun içinden akarak geçmiş, benliğini kuşatarak onu ilahi kuvveti ile doldurmuştu.

Kumlar, yeni bir şekle büründü. Güvenilir kölesi, büyücüsü Xerath't bu.

Dostunun dudaklarından, sessiz bir kelime döküldü. Azir, bedeninin tıpkı camdanmış gibi paramparça oluşunu, kum zerreleri halinde etrafa saçılışını seyretti.

"Xerath", dedi fısıltıyla.

Hainin suratında anlaşılamaz bir ifade vardı; ama Azir'in görebildiği tek şey, bir katilin yüzüydü.

Xerath, yekpare Güneş Kursu'nun gölgesi altında durdu, imparatorluğu yerle bir edecek korkunç sona saniyeler kaldığını biliyordu.

Bu nefrete ne sebep olmuştu? Azir bunu daha önce hiç fark etmemişti.

Xerath'ın kumdan sureti, Güneş Kursu'nun ona odaklanan enerjisi ile havada yükselmeye başladı. Yüksek muhafızlardan oluşan bir grup ona doğru atılsa da, çok geç kalmışlardı. Acımasız bir kum dalgası etrafı sarıp sarmaladı ve Shurima'nın son anlarını dağıtarak etrafa savurdu. Azir, geçmişinin giderek soluklaşan hatırasının ortasında, tek başına durdu.

Çok geç, dostum. Çok geç, kardeşim. Artık hepimiz için çok geç.

Halkını öldüren buydu demek.

Arkasını döndü, tepesindeki Güneş Kursu'nun üzerine, yeni söken şafağın ilk ışıkları vuruyordu. Göreceğini görmüştü. Dönüşmüş Xerath'ın kumdan bedeni, ardında dağılıp yok oldu.

Doğan güneş, Azir'in kusursuz, altın zırhı üzerinde etrafı kör eden bir ışıltıyla parladı. O anda, hainin hâlâ hayatta olduğunu anladı. Büyücü'nün özünü, etrafındaki havada hissedebiliyordu.

Elinin tek hareketiyle, Yükseliş Merdiveni'nin başladığı yerde seçkin savaşçılarından oluşan kumdan bir ordu yükseldi.

"Xerath" dedi, öfke dolu bir sesle. "İşlediğin suçlar, cezasız kalmayacak."



500 RP

DEĞERİNDEKİ KODUNUZU NASIL KULLANIRSINIZ?

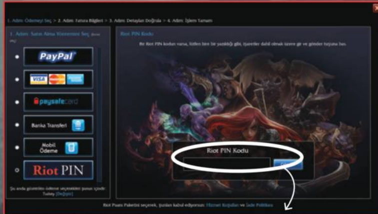
KODUNUZ BURADA!



1 ***'MAĞAZA'*** BUTONUNA TIKLAYIN

2 ***'RP SATIN AL'*** SEKMESİNE TIKLAYIN!





3 Açılan pencerede **"Riot PIN"** sekmesine tıkladıktan sonra karşınıza gelen **"Riot PIN Kodu"** bölümüne kodunuzu girerek aktifleştirebilirsiniz.

SON YAMALAR

OYUNUN HIZINA YETİŞMEK MÜMKÜN!

EREN OKKA

Merhaba Sihirdarlar! 4.18 ile 5.1 arası yamalarla, diğer bir deyişle önceki sayımızdan bu yana yapılan güncellemelerle gelen değişiklikleri toparladığımız sayfalara hoş geldiniz. Eğer geçtiğimiz birkaç ay içinde *League of Legends*'dan uzak kaldıysanız bu sayfaları gözden geçirip oyuna tekrar ayak uydurabilirsiniz.

Not: Bütün değişiklikleri değil, içlerinden en önemli olanları, buraya sığdırabildiğimiz kadarıyla yazıyoruz. 2015 Sezonu'yla gelen büyük değişiklikleriyse hemen ileride, ayrı bir yazıda topladık.

HARİTALAR

Sağır sultan duydu, siz de duyun: **Sihirdar Vadisi** yenilendi! Değişiklikler buraya sığdıramayacağımız kadar çok ve bir o kadar da önemli, dolayısıyla ona ayrı bir yazı hazırladık. Meraklısını hemen ilerideki 2015 Sezonu yazımıza alalım.

Kristal Kayalık'ta işler tıkırında. Kayda değer tek değişiklik, eklenen Yüce Lord'un Kanzırhı adlı yeni eşya. 850 can vermenin yanı sıra, katletme ve asistlerde 5 saniye içinde 300 can iyileştiriyor. Bu eşyayı zaten Uğursuz Koruluk'tan hatırlıyoruz.

Uğursuz Koruluk'taki bütün orman canavarları, Sihirdar Vadisi orman canavarları ile aynı niteliklere ve yeniden doğma sürelerine sahip olacak şekilde güncellendi. Golemler Kayacıl ile, kurtlar Gromp ile, ifrit ise Kırmızı Korkabuk ile aynı etkiyi veriyor. Bunun haricinde Zehirçene'nin taban can değeri 5011'den 5311'e yükseldi ve Madred'in Pençeleri'nin birleştirme bedeli 300 altın'a çıktı. Atma'nın Mızrağı, Celladın Çağrısı ve İlahların Kılıcı eşyaları haritadan kaldırıldı.

Sonsuz Uçurum'da karşınıza Sona geldi mi artık oyunun tadı kaçmayacak. Takım arkadaşları üzerindeki tüm iyileştirme etkileri %20 yerine %50 azalıyor. Mana yenilenme haresi de 5 saniyede bir azami mananın %30'u yerine %15'i olarak düzenlendi.

Bu sırada iki yeni Sınırlı Oyun Modu atlattık. Bunların ilki Uğursuz Koruluk'ta geçen yeni bir **Altıda Altı** idi. Hatırlarsınız daha önce aynısını Sihirdar Vadisi'nde yaşamıştık. Bu kez daha da küçük bir haritaya on iki şampiyonla sığışmaya çalıştık. Haliyle, skorlar havada uçuştu. Bir sonraki Sınırlı Oyun Modu ise **Poro Kralı Efsanesi** oldu. Sonsuz Uçurum haritasında oynanan bu oyun moduna iki özel sihirdar büyüsü ile başlıyorduk. Biriyle kartopu fırlatıyor ve isabet ettirdiğimiz rakip şampiyonun yanına uçabiliyor, diğeriyle de takımımızın Poro Kralı'na gidebiliyorduk. URF'tan sonraki en eğlenceli Sınırlı Oyun Modu kanımca buydu. Poro varsa ben de varım!

SİHİRDAR BÜYÜLERİ

Tuhaf ama gerçek: Son yamalarda neredeyse hiçbir sihirdar büyüsü değişikliği yok. **Işınlan** ile artık mini haritaya tıklamak suretiyle totemlere ışınlanmak mümkün, o kadar. Aslına bakarsanız Çarp ile ilgili büyük bir değişim söz konusu, ancak onu 2015 Sezonu



Kanlı Ay Thresh

yazısında Sihirdar Vadisi'ndeki yeni orman ile birlikte ele alacağız.

Sihirdar büyülerinin seviye gereksinimlerinde yapılan düzenleme, oyuna yeni başlayanları (ya da alt hesap açanları) etkileyecek cinsten. Sihirdar büyüleri artık şu seviyelerde açılıyor:

- 1. seviye: Berrak Zihin, Garnizon, Hayalet, Şifa ve Dirilt
- 4. seviye: Bariyer ve Bitkinlik
- 6. seviye: Arındır ve Işınlan
- 8. seviye: Durugörü ve Sıçra
- 10. seviye: Çarp ve Tutuştur

EŞYALAR

Bütün şampiyonların önerilen eşyaları güncellendi. Ayrıca artık Çarp sihirdar büyüsünü alıp almadığınıza göre farklı öneriler sunuluyor (harika!).





Avcı Palası'nın bedeli 325 altından 400 altına yükseldi. Bu eşya artık sadece sihirdar büyüsü olarak Çarp seçenler tarafından satın alınabiliyor. Detaylarını 2015 Sezonu yazısında paylaşacağız ama özet geçelim: **Eski orman eşyalarını unutun.** Onların yerine Avcı Palası'ndan geliştirilen Av Bıçağı, İzci Yeli, Akıncı Palası ve Sinsi Kılıç olmak üzere dört yeni eşya geldi. Bu eşyalar daha sonra Zıpkın, Yavuz, Büyüsübol ve Cengâver efsunlarıyla bir kademe daha geliştirilebiliyor.

Eski karışımlar (Dayanıklılık Karışımı ve Bilgelik Karışımı) da artık yok. Onların yerine Sağlamlık Karışımı, Yıkım Karışımı, Büyücülük Karışımı ve Hiddet Karışımı eklendi. Bu karışımlar eskisine göre daha pahalı (400 altın) ama daha etkili. Detaylar ilerleyen sayfalarda.

Yenilenme eşyaları artık taban can yenilenmesi niteliğinizi baz alıyor. Örneğin, **Yenilenme Boncuğu** eskiden 5 saniyede bir sabit +5 can yeniliyordu, artık şampiyonun taban can yenilenmesinin %50'si kadar yeniliyor. Aynı durum **Peri Tılsımı**'nda 5 saniyede bir +3 mana yerine taban mana yenilenmesinin %25'i şeklinde geçerli. **Ahenk Kadehi**, **Athene'nin Lanetli Kadehi** ve **Mikael'in Kazanı**'nda bu değer %50, %50, %100

GEÇTİĞİMİZ BİRKAÇ AY İÇİNDE LEAGUE OF LEGENDS'DAN UZAK KALDIYSANIZ, BU SAYFALARI GÖZDEN GEÇİRİP OYUNA AYAK UYDURABİLİRSİNİZ.


Poro Süvarisi Sejuani

ŞAMPİYON GÜNCELLEMELERİ

AKALİ: Perdeye büründüğünde artık ilave direnç ve zırh kazanmıyor, onun yerine görünmez olduğunda kayda değer bir hareket hızı artışı elde ediyor.

AMUMU: Taban zırh değeri ve Gözyaşı Seli'nin düşük kademelerdeki hasarı azaldı.

ANİVİA: Buz Kütlesi'ne sersemletme menzilini belirten bir kullanım göstergesi eklendi.

AZİR: Taban saldırı gücü ve saldırı hızı arttı. Kumların Fatihi ve Kayan Kumlar'a oyun başları için; İleri!'nin YG oranına oyun sonları için dengeleme yapıldı. Tüm yetenekleriyle ilgili ÇOK sayıda hata giderildi.

CASSİOPEİA: Yılan Sureti artık zaman geçtikçe ve bir rakip şampiyonun zehirlenmiş olduğu her saniye için bir yük biriktiriyor (eskiden zehirlenmiş birim katledildiğinde veya İkiz Diş bir rakip şampiyon üzerinde kullanıldığında birikiyordu). İkiz Diş ise artık hedef üzerindeki zehir hasarını arttıran bir zayıflatma veriyor.

CHO'GATH: Ziyafet bir minyon veya canavarı katlettiğinde artık bekleme süresi ile mana bedelinin %50'sini iade ediyor. Buna


Kristal Kolluk


Görkemli Zafer


Keskingaga Pelerini


Ohmyıkıcı


Targon'un Heybeti


Komuta Sancağı

şeklinde sıralanıyor. Bu eşyaların Mana Kaynağı pasifi ek olarak 5 saniyede bir eksik mananın %2'sini yeniliyor. Oyunun erken safhaları ve sonları arasındaki dengesizliği ortadan kaldırmak adına yapılan bu değişiklikler bizim için ne ifade ediyor derseniz, örneğin oyunun başlarında hemen Ahenk Kadehi'ne koşmak eskisi kadar anlamlı değil.

Kristal Kolluk adında yeni bir eşyamız var (Yakut Kristal + Yenilenme Boncuğu + 20 altın). 200 can ve taban can yenilenmesinin %50'si kadar can yenilenmesi veriyor. Kristal Kolluk'u bir diğer yeni eşya olan **Görkemli Zafer**'e geliştirmek mümkün. Görkemli Zafer yakınlardaki takım arkadaşlarından, bir rakibe veya rakibin kulesine doğru hareket edenlere 3 saniyeliğine +%60 hareket hızı veriyor. 3 saniye geçtikten sonra yayılan bir şok dalgası, yakınlardaki rakip şampiyonları 1 saniyeliğine %80 yavaşlatıyor.

Yeni eklenen bir diğer eşya **Keskingaga Pelerini**. Kulelerin etrafında 2 saniye içinde +%30 hareket hızı kazandırıyor. Artık Keskingaga Pelerini üzerinden geliştirilen **Ohmyıkıcı**, yakınlardaki rakip kulelerinin saldırmasını 2,5 yerine 3 saniye boyunca engelliyor ve 50 yetenek gücü yerine 50 zırh veriyor. Keskingaga Pelerini + Negatron Pelerini + 950 altına elde edebileceğiniz **Zz'Rot Kapısı** ise ayrık ittirme sevenlerin gözdesi olacak cinsten: Aktif özelliği, hedef konumda 150 saniyeliğine bir Hiçlik Kapısı oluşturuyor. Kapıdan her 4 saniyede 1 adet Hiçlik Haşeresi çıkıyor ve en yakın koridora girip ilerliyor. Hiçlik Haşereleri binalara saldırdığında patlayıp hasar veriyor.

Zırh veya büyü direnci ihtiyacınız varsa, temel bir savunma eşyası almak artık asla "yanlış" bir tercih değil. Örneğin elinizde bir **Dokuma**


Kartopu Savaşı Malzahar


karşılık yeteneğin bekleme süresi arttı.

CORKİ: Fosfor Bombası daha yavaş ilerliyor. Valkyrie'nin mana bedeli arttı.

DİANA: Ay Işığı zayıflatması olan hedefler üzerinde Ay Koşusu kullanıldığında, Diana hedefe atılırken engellense bile yeteneğin bekleme süresi sıfırlanıyor.

ELİSE: Nörotoksin / Zehirli Isırık canavarlara karşı ilave hasar veriyor.

EVELYNN: Taban zırh değeri arttı, buna karşılık zırh büyüme oranı azaldı. Gizliyken kazandığı mana yenilenmesi arttı. Tarumar, isabet etkilerini tetikliyor.

EZREAL: Büyü Gücü Yükselişi'nin güçlendirme süresi, Gizemli Atış'ın toplam saldırı gücü oranı arttı.

FİDDLESTİCKS: Dehşet'in alan etkisi kaldırıldı, artık sadece Fiddle'ın büyü hasarı verdiği veya üzerinde Dehşet Sal kullandığı rakipleri etkiliyor. Kara Yel artık aynı hedefi bir kereden fazla susturamıyor, onun yerine yeni hedeflere öncelik vererek sıçrıyor. Karga Sürüsü'nün kullanımıyla ilgili bir hata giderildi.

FİORA: Kılıç Dansı'nın hasar verme yolu değişti. Tek bir hedefe verdiği hasar aynı kaldı ama Tiamat veya Vahşi Hydra ile artık daha az alan etkili hasar veriyor.

GALİO: Durand Putu'nun kışkırtma etkisi artık sıvışma ile azaltılamıyor.

GANGPLANK: Top Sırası artık insanların kafasına rastgele gülle düşürmek yerine, etki alanı içerisindeki herkese dalgalar halinde tam hasar veriyor.

GNAR: Taban can yenilenmesi azaldı. Bumerang ve Kaya Fırlat'ın verdikleri hasar, SG oranına göre değişti. Hiper'in hasarı oyun başlarında azalırken, Göçert'in bekleme süresi arttı. Bumerang At'ın bekleme süresi iadesi azaldı ama Gnar kademe atlattıkça eski haline dönüyor.

HECARİM: Galeyan, oyun başlarından ortalarına kadar daha az mana bedeline sahip. Dehşetin Ruhu'nun canavar / minyonla iyileşme oranındaki üst limit tüm kademelerde artırıldı.

HEİMERDİNGER: Taban can yenilenmesi ve can yenilenmesi büyüme oranı arttı, ama buna karşılık artık kendi pasifinden etkilenmiyor.

JANNA: Uğultulu Kasırga'nın atış genişliği daraldı. Meltem'in bekleme süresi artık bütün kademelerde aynı; yani yüksek kademelerde daha fazla.

JARVAN IV: Jarvan'ın Afet ile atılıp yere indikten sonra ölünce bazı durumlarda hiç hasar vermemesine neden olan bir hata giderildi.

JAX: Karşı Saldırı ve Büyük Ustanın Kudreti oyun sonlarına doğru daha iyi artış gösteriyor.

JAYCE: Hiper Yük'ün bekleme süresi artık kullanıldığı andan itibaren değil, üçüncü saldırıdan sonra devreye giriyor. Yüksek kademelerdeki toplam saldırı gücü artışı da biraz düştü.

JiNX: Değiştir!'in simgesi artık Jinx'in değiştirince kullanacağı silahı değil, o esnada kullanmakta olduğu silahı gösteriyor. Roketatar kullanılırken, yetenek simgesi yanıp sönerek Jinx'in "mana harcama moduna" girdiğini gösteriyor (Ashe'in Q'su gibi).

KATARiNA: Ölüm Çiçeği'nin ilk iki kademedeki bekleme süresi arttı ve hasarı azaldı. Yetenek, üçüncü kademede eski değerlerine tekrar kavuşuyor.

KENNEN: Elektrik Dalgası artık yeteneğin gerçekleştirilmesi bittiğinde değil, gerçekleştirilmeye başlandığı anda uygun hedefleri tespit ediyor. Yıldırım Yağmuru'nun tek hedefli ani hasarı oyun sonu için azalırken, alan etkili saldırı hızı arttı.

KHA'ZiX: Hiçlik Dikenleri'nin bekleme süresi arttı, hasarı özellikle yüksek kademelerde azaldı.



LEBLANC: LeBlanc ve yansıması, Ayna Görüntüsü açıkken sıçradığında artık görünmezlikten çıkmıyor.

LEE SiN: Taban zırh ve taban can değerlerinde ufak çaplı düşüşler var.


Potanın Kralı Darius

Zırh varsa üzerine 450 altın koyup Zincir Yelek'e geliştirebiliyorsunuz. Negatron Pelerini ise **Büyüsavar Pelerin** + 350 altına satın alınabiliyor. Diğer savunma eşyalarının da geliştirmesi bu şekilde düzenlendi.

Geriye kalan bazı eşya değişiklikleri şu şekilde:

- **Randuin'in Alâmeti**'nin saldırı hızı azaltması %10'dan %15'e yükseldi.
- **Warmog'un Zırhı**'nın azami can değeri 1000'den 800'e düştü, ama 8 saniye boyunca çatışma dışı kalındığında çok daha fazla can yeniliyor.
- **Targon'un Heybeti**'nin pasifi olan Savaş Ganimeti artık daha yüksek eşik değerlerde (200 yerine 240) infaz gerçekleştiriyor. Aynı durum **Dağın Sureti** için de geçerli.
- **Komuta Sancağı** artık Ordu Kalkanı ile Şeytani Külliyat üzerinden geliştiriliyor ve takım geneline kuşatma nitelikleri avantajı sağlarken, ayrıca büyüye dayanıklı süper bir minyon güçlendirmesi aktifine sahip.
- **Ebedi Kılıç**'ın kritik vuruş ihtimali %25'ten %20'ye düştü, **Hayalet Dansçı**'nınki %30'dan %35'e yükseldi.
- **Morellonomikon**'un toplam bedeli 2100 altından 2300 altına çıktı.
- **Büyük Görünmez Uğur** ve **Büyük Görüş Uğuru**'nun bedelleri 475 altından 250 altına düştü. Bekleme süreleri de sırasıyla 60 saniye ve 120 saniye oldu. **Uzak Görüş Küresi**'nin bedeli de 250 altına düştü, **Kâhinin Merceği**'nin bekleme süresi 75 saniyeye çıktı.
- Ziynetler, efsunlanmamış orman eşyaları ve çizme efsunları artık takas edilebiliyor.

ŞAMPİYONLAR

Yeni çıkan iki şampiyon var: **Kalista** ve **Rek'Sai**. Kalista'nın ve ondan önce yayınlanan Azir'in rehberlerini dergimizin ilerleyen sayfalarında okuyabilirsiniz. Yer altına girip çıkabilen, harita boyunca tüneller kazabilen Rek'Sai kısmetse gelecek sayıda yer alacak; şimdilik "Rekt!" demekle yetinelim.

Geçtiğimiz aylarda tam yirmi yeni şampiyon kostümü yayınlandı! Hepsini almaya bizim de paramız yetmedi: Potanın Kralı Darius, Şampiyonlar Şampiyonu Shyvana, Kara Kuzgun LeBlanc, Yeraltı Avcısı Wukong, Ölüm Meleği Soraka, Memur Trundle, Komiser Volibear, Kasa Hırsızı Evelynn, Soyguncu Twitch, Savaş Makinesi Alfa Skarner, Savaş Makinesi Kog'Maw, Kanlı Ay Kalista, Eternum Rek'Sai, Kanlı Ay Elise, Kanlı Ay Thresh, Kartopu Savaşı Malzahar, Kış Mucizesi Orianna, Poro Süvarisi Sejuani, Gözüpek Ahri, Ringlerin Kaplanı Braum. Tüm dereceli sıralarda sezonu Altın veya daha üst bir aşamada bitiren oyunculara Şanlı Morgana kostümü hediye edildi.

Önceki sayımızda genişçe yer verdiğimiz Ölü Dev Sion şampiyon güncellemesi nihayet yayına girdi. **Alistar**, **Maokai** ve **Singed**'in açılış görseli, yetenek simgeleri ve kostümlerinin model ve dokuları güncellendi. Ahri, Blitzcrank, Cho'Gath, Ezreal, Gragas, Graves, Janna, Jarvan IV, Kayle, Kog'Maw, Lee Sin, Rengar, Rumble, Shaco, Shen, Talon, Tristana, Udyr, Veigar, Wukong ve Zilean'ın yepyeni birer açılış görseli var. 4.17 yamasıyla başlayan ve şampiyonların görünüşünü yeni Sihirdar Vadisi ile daha uyumlu hale getirmeyi amaçlayan toplu doku güncellemeleri de sürüyor. Yirmi yedi adet şampiyonun daha dokuları yeni Vadi'ye yakışacak biçimde güncellendi.

GİDERİLEN HATALAR

- Yayınlandığı günden beri başı dertten kurtulmayan **Azir** ile ilgili birçok teknik arıza giderildi.
- Yakut Keşiftaşı alışverişinin iptal edilmesi artık Keşiftaşı'nın totem koyma özelliği ile çakışmıyor.
- Büyü kalkanları ile engellenen yetenekler artık can çalma veya can emme etkilerini tetiklemiyor.
- Yükleme ekranının bazı durumlarda çıkmamasına neden olan, oyuncuların karşılaşmanın yüklenme durumunu görmesini engelleyen bir hata giderildi.
- LeaverBuster sisteminin ilk defa oyundan ayrılanlara çıkardığı bilgi istemcisini doldurmak artık daha kolay.
- Görkemli Zafer, Ağırkan ve Entropi eşyaları, artık olması gerektiği gibi dükkânın "Diğer Hareket Eşyaları" kısmı altında listeleniyor.
- Değişen/güçlendirilen otomatik saldırıların (ör. Thresh'in görülen E - Derisini Yüz), Kalista'nın W - Yeminli Gözcü hasarını tetiklememesine neden olan bir dizi hata

GEÇTİĞİMİZ AYLARDA TAM YİRMİ ADET YENİ ŞAMPİYON KOSTÜMÜ YAYINLANDI! HEPSİNİ ALMAYA BİZİM DE PARAMIZ YETMEDİ.



LUCiAN: Işık Silahşoru çift atış yapmak için artık daha kısa bir zaman aralığına sahip, ayrıca düşük seviyelerde daha az hasar veriyor. İntikam Ateşi'nde artık saldırı gücü oranı etkili değil ama üst kademelerde daha fazla hareket hızı avantajı kazandırıyor. Amansız Takip'e yeniden mana bedeli eklendi. İnfaz'ın bekleme süresi arttı; en üst kademede neredeyse iki katına çıktı.

NAUTiLUS: Titan'ın Gazabı'nın taban kalkan gücü azaldı ancak kalkan artışı, azami can değerine göre düzenlendi.

NOCTURNE: Korkuya kapılan hedeflere doğru ilerlerken elde ettiği hareket hızı artışı büyük oranda arttı. Bu, diğer korkutma etkileri için de geçerli.

NUNU: Mutlak Sıfır'ın ipucunda artık yeteneğin vereceği asgari hasar gösteriliyor.

PANTHEON: Temel saldırı hızı azaldı. Tepeden İnme'nin kullanımıyla ilgili bir hata giderildi.

RAMMUS: Güç Topu'nun bekleme süresi düşük seviyelerde daha fazla. Alaycı Dikenler'in zırh parçalama miktarı azaldı.

RENEKTON: Hiddet Saltanatı eskisine oranla iki kat hızlı öfke kaybediyor ama Q, W ve E şampiyonlara isabet ettiğinde daha fazla öfke biriktiriyor. Ezik Katili, verilen hasarı doğrudan cana çevirmek yerine isabet eden şampiyon sayısına göre iyileştiriyor.

RENGAR: Kemikdiş Kolye'nin aktif özellikleri artık bekleme süresinde azalma etkilerinden faydalanamıyor.

RYZE: Aşırı Yük'ün taban hasarı tüm kademelerde düşürüldü.

SEJUANi: Taban mana değeri arttı. Kutup Saldırısı azami can değerine göre artış göstermiyor ama onun yerine doğrudan büyü hasarı veriyor. Kuzey Yeli Topuzu ve Yoğun Buz, zaman içinde istikrarlı hasar vermeye daha fazla odaklandı.

SHEN: Gölge Fırlayışı artık daha az enerjiye mal oluyor.

SHYVANA: Çifte Isırık'ın bekleme süresi bir miktar azaldı. Ateş Burgacı artık canavarlara ilave hasar veriyor.



Şampiyonlar Şampiyonu Shyvana

giderildi.

- Sona'nın Q - Cesaret İlahisi artık ilk kullanımda takılmaya sebep olmuyor.

- Skarner'ın R - Mıhla yeteneğinin, dirilme etkisi (Koruyucu Melek, Zac, Aatrox vb.) olan hedefler karşısında düzgün bir şekilde çalışmamasına neden olan bir hata giderildi.

...VE DİĞERLERİ

- Yama aracı artık yamayı indirip yükledikten sonra sesli bir uyarı yaparak oyuna dönebileceğinizi haber ediyor. "Oyna" butonunun da artık sesli tıklama efekti var.

- Oyun içi seçenekler menüsüne sinyal sesleri ve ortam sesleri için yeni birer ses seviyesi kaydırma çubuğu eklendi.

- Tibbers Pençesi, Oyuncak Tibbers, Filiz ve Gül resimli sihirdar simgeleri güncellendi.

- Aşama 1 ve Aşama 2 rünlerin büyük bir kısmı mağazadan kalktı, geriye kalanların bedeli bir hayli düştü. Bir de artık Rün Birleştirici yok.

- Hazır takım lobilerindeki Önerilen Oyuncular davet listesi, artık o esnada çevrimiçi olan ve oyun oynamaya müsait arkadaşların arkadaşlarını da öneriyor. Takdir verdiğiniz oyuncular artık daha sık ve öncelikli olarak öneriliyor. Her bir öneri türü için yeni simgeler eklendi.

- Yeni bir **Takım Kurucu** eşleşme ekranı açtığınızda, en son oynanan tercihler (şampiyon, konum ve rol) artık otomatik olarak gösteriliyor. Takım üyeleri, kaptan tek oyuncu yuvası eklerken tercihlerini ayarlamaya devam edebiliyor.



Kasa Hırsızı Evelynn, Soyguncu Twitch



SiNGED: Tut Savur ile bir hedefi Kuvvetli Zamk bölgesine yollarsa, hedefi artık 1 saniyeliğine kıstırıyor. Singed'in bazı durumlarda Tut Savur ile hedefini tamamen alakasız yerlere göndermesine neden olan bir hata giderildi. Delilik İksiri artık üçüncü kademede daha fazla avantaj veriyor.

SiON: Bütün yetenekleri tamamen yenilendi! Bu Sion başka Sion! Durdurulamıyor!

SKARNER: Kristal Kıskaç'ın mana bedeli ve Parçacık'ın bekleme süresi azaldı.

SONA: Cesaret İlahisi'nin büyü hasarı haresi ve hasar takviyesi oranları azaldı. Metanet Aryası'nın iyileştirme gücü azaldı, mana bedeli arttı.

SORAKA: Taban saldırı gücü, can yenilenmesi ve can yenilenmesi büyüme oranı azaltıldı. Astral Lütuf'un bekleme süresi arttı, ama pasifi artık yetenek gücüne göre daha iyi artış gösteriyor. Ekinoks'un kullanım menzili arttı.

SYNDRA: Karanlık Küre'nin taban hasarı ilk seviyeler için azaldı.

TALON: Boğazkesen artık düzgün bir şekilde asist veriyor.

TRiSTANA: Seviye başına kazandığı saldırı hızı azaltıldı. Seri Ateş'in güçlendirmesi daha kısa sürüyor, ama oyun sonlarına doğru daha etkili.

VARUS: Can yenilenmesi arttı.

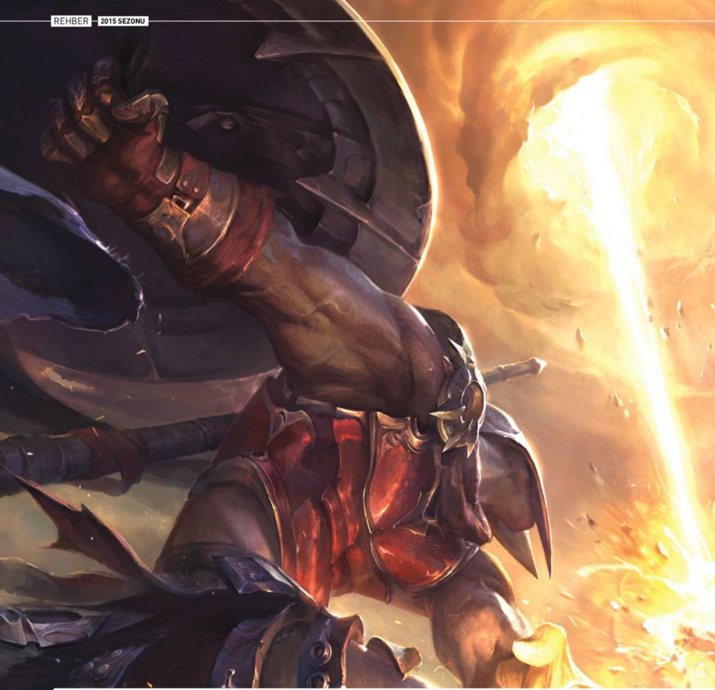
Vi: Orantısız Güç'ün koni şeklindeki etki alanında sıçrama hasarını düzgün olarak vermesini engelleyen bir hata giderildi.

WARWiCK: Avcının Çağrısı'nın etki süresi azaldı. Sonsuz Şiddet'in toplam taban hasarı azaldı, bekleme süresi düşük kademelerde arttı, yeteneğin kullanımıyla ilgili bir hata giderildi.

YASUO: Taban can değeri ve hareket hızı azaldı. Çelik Fırtına'nın düşük kademelerde bekleme süresi azaldı.

ZAC: Zac birden fazla hedefe isabet ettirirse, Elastik Sapan daha fazla parça bırakıyor. Hoplaya Zıplaya!'nın savurma menzili arttı.

ZiLEAN: Yüksek Öğrenim pasifi artık bütün takım arkadaşlarını değil, 1500 menzil içindekileri etkiliyor.



2015 SEZONU BAŞLADI!

YENİLİKLERİN KAPSAMLI BİR ÖZETİ BU YAZIDA

EREN OKKA

Geçen gün ofisten bir arkadaşa LoL oynarken yakalandım. Yıllar önce beni oyuna başlatan ahalinin bir parçasıydı. Dedi bu ne? "LoL bambaşka bir şey olmuş!" Dedim gel yine beraber oynayalım. Mırın kırın etti. "Oynamayalı çok oldu, bir sürü şey değişmiş" dedi. E adam haklı. Vallahi ben kendi kendimi bu kadar sık ve emin adımlarla değiştirebiliyor olsaydım şu an bambaşka bir insan olurdum. O an kafaya koydum; yeni LoL'ü hem arkadaşıma hem de onun gibi eski oyunculara anlatacaktım. "Gel," dedim, "akşama birlikte maç yapıyoruz. İtiraz kabul etmiyorum."

En büyük değişiklikler hep yeni sezona bırakılır ya, işte bu yıl da o an geldi çattı. Geçen sayımızda açık beta sunucusundaki haline detaylı bir bakış attığımız yeni Sihirdar Vadisi, 4.20 Yaması'yla başlayan sezon öncesi dönemde daha da gelişti ve 5.1 Yaması'yla bugünkü haline kavuştu. Hem yeni Vadi'yi hem de 2015 Sezonu'yla gelen diğer bütün büyük değişiklikleri bu yazıda inceliyor olacağız.

BİR BAKIŞTA YENİ SİHİRDAR VADİSİ

Yeni haritanın temel yapısında ve yerleşiminde hemen hiçbir fark yok. Üç yıldır *League of Legends* oynamıyor olsanız bile her şeyi yerli yerinde, elinizle koymuş gibi bulacaksınız. Buna karşın Vadi'nin görsel tarzı tümüyle elden geçirildi. Artık daha okunaklı, tutarlı ve göze hoş gelen bir tasarımı var. Üstelik eskisine oranla bir performans kaybı yaşatmıyor. Güçlü bir sisteminiz varsa ayarları sona dayayıp görsel şölenin keyfine bakabilirsiniz, ya da gerekirse ayarları biraz kısıp estetikten fazla ödün vermeden akıcı bir oynanışa kavuşabilirsiniz.

Vadi'nin coğrafi yapısı ufak tefek birkaç iyileştirmenin haricinde eskisiyle aynı, ancak özellikle ormanın içi bambaşka bir hikâye anlatıyor. Birazdan detaylı olarak inceleyeceğimiz üzere orman canavarlarının yanı sıra Baron ve Ejderha'nın görünüşü ve davranışı neredeyse

YENİ ORMAN EŞYALARI

Avcı Palası'ndan geliştirilen dört yeni orman eşyası, katledilen her büyük canavar için +20 ilave altın kazandırıyor. Ormancı adlı ortak pasif özellik ise canavarlara 2 saniye içinde fazladan 45 büyü hasarı veriyor ve canavarlar ile çatışma halindeyken saniye başına 10 can ve 5 mana yenilenmesi sağlıyor. Bu eşyaları birbirinden ayıran pasif özellikleri aşağıda görebilirsiniz.



SİNSİ KILIÇ
Pasif - Donduran Çarp: Çarp rakip şampiyonlar üzerinde kullanılabilir; onlara azalan gerçek hasar vererek, 2 saniyeliğine hareket hızlarını %50 azaltır.



AV BIÇAĞI
Pasif - Sömüren Çarp: Rakibin ormanında bir büyük canavar üstünde Çarp kullanırsan, Çarp'ın bekleme süresi yarıya iner. Üstünde Çarp kullandığın canavarı katledersen, +20 ilave altın kazanırsın ve 2 saniye içinde azalarak biten %175 hareket hızı artışına sahip olursun.



AKINCI PALASI
Pasif - Cüretli Çarp: Çarp rakip şampiyonlar üzerinde kullanılabilir, hedef alınan şampiyon 6 saniyeliğine işaretlenir. İşaretli şampiyonlara yapılan normal saldırılar 3 saniye içinde gerçek hasar verir, hedefi açığa çıkarır ve onu işaretleyene %20 daha az hasar vermesini sağlar.



İZCİ YELİ
Pasif - Patlatan Çarp: Çarp alan üstünde etki göstererek, hedefin çevresindeki tüm diğer canavarlara ve rakip minyonlara yarı hasar verir ve onları 1,5 saniyeliğine sersemletir. Bir canavarın üzerinde Çarp kullanıldığında, eksik can ve mana değerlerinin %15'i yenilenir.



İç kuleler kendine ve yakındaki dost şampiyonlara ek kalkan veriyor.



Üs kapılarından sadece o takımın üyeleri geçebilir.

EFSUNLAR

Oyunun ilerleyen dakikalarında orman eşyanızı satıp başka bir eşya almak yerine efsunlayarak geliştirebilirsiniz.



EFSUN: CENGÂVER
+45 saldırı gücü, bekleme süresinde %10 azalma, +10 zırh delme verir.



EFSUN: BÜYÜSÜBOL
+80 yetenek gücü, bekleme süresinde %20 azalma verir.



EFSUN: YAVUZ
+500 can, bekleme süresinde %10 azalma verir.
ÖZEL Pasif - Sıvışma: Sersemletme, yavaşlatma, kışkırtma, korkutma, susturma, körleştirme, dönüştürme ve hareketsiz bırakma etkilerinin süresini %35 kısaltır.



EFSUN: ZIPKIN
+%50 saldırı hızı, isabet halinde +25 büyü hasarı verir.
Pasif - Zıpkın Gibi: Büyük canavar katletmek, bu eşyanın büyü hasarını +1 artırır. Şampiyon katletmek veya asist yapmak bu eşyanın büyü hasarını +2 artırır.

2015 SEZONU'YLA GELEN DEĞİŞİKLİKLER EN ÇOK ORMANCI ROLÜNÜ ÜSTLENEN SİHİRDARLARI ETKİLİYOR. ÇARP SİHİRDAR BÜYÜSÜYLE İLGİLİ BÜYÜK YENİLİKLER VAR

tümüyle değişti. Diğer bölgelerde ise takımların kendi kulelerini ve üssünü savunmasına destek olan önemli değişiklikler var.

Kulelerle ilgili dikkat çeken ilk yenilik iç kulelerde kendini gösteriyor. Bu kulelerin artık kendini ve yakındaki takım üyelerini koruyan ek bir kalkanı var. Kuşatmalarda fazladan güvenlik sağladığı gibi, az canla yakınına kaçıp hayatınızı kurtarabilirsiniz. İnhibitör ve merkez kuleleriyse artık diğerlerinden farklı olarak bir lazer saldırısı gerçekleştiriyor. Hasarı giderek artan bu lazere yakalanan rakipler yavaşlıyor ve daha az hasar veriyor. Diğer bir deyişle Jax, Tryndamere, Zed vb. bir şampiyon ile tek başına bir inhibitör kulesinin altına dalmadan önce artık iki kez düşünmek gerekiyor.

Üs duvarlarına baktığınızda bir tuhaflık göreceksiniz. Koridorlara açılan boşlukların arasına, duvarların tam ortasına kapılar eklenmiş. Bu kapıların özelliği şu: Bir takımın üs kapılarından sadece o takımın üyeleri geçebilir. Üssünüzün kapılarından siz elinizi kolunuzu sallaya sallaya girip çıkabilirken, rakip takım için o kapılar kelimenin tam anlamıyla birer duvardan ibaret. Bu yenilik de kulelerde olduğu gibi savunma halindeki takıma fazladan avantaj sağlıyor. Ancak şunu not düşelim: Kendi kapılarınızdan geçiş yapabiliyor olsanız da kapıların ardını görebilmek için halen totem dikmek gibi bir yola başvurmanız gerekiyor, o konuda bir değişiklik söz konusu değil.

BU ORMAN BAŞKA ORMAN

2015 Sezonu'yla gelen değişiklikler en çok ormancı rolünü üstlenen sihirdarları etkiliyor. Her şeyden önce Çarp sihirdar büyüsüyle ilgili çok büyük yenilikler var. Bu büyü artık iki yük biriktirebiliyor, ancak ikinci defa kullanmadan önce 15 saniye beklemeniz gerekiyor. Satın aldığınız eşyalara göre büyünün etkisi değişiyor (örn. artık rakip şampiyonları da çarpmak mümkün) ve hangi orman canavarını çarptığınıza göre ek avantajlar elde ediyorsunuz.

Eski orman eşyalarının büyük çoğunluğuna veda ederken, Avcı Palası'ndan geliştirilen dört farklı eşyaya merhaba diyoruz. Tüm bu eşyalar artık sadece maça Çarp ile başladıysanız satın alınabiliyor ve her biri Çarp'ın etkisini değiştiriyor. Sık sık baskına gidenlere yönelik bir eşya olan Sinsi Kılıç, Çarp ile rakip şampiyonlara hasar verip onlardan hareket hızı çalmanızı sağlıyor. Av Bıçağı, ormanın rakip tarafındaki yaratıkları çarptığınız zaman size çeşitli avantajlar kazandırıyor. Akıncı Palası ile bir rakibi çarptığınızda birkaç saniye boyunca o şampiyona karşı teke tek mücadelede bir güçlendirme alıyorsunuz. Son olarak İzci Yeli ise Çarp'ı alan etkili hale getiriyor ve kullanıldığında can ve mana yeniliyor. Tüm bu eşyaları oyunun ilerleyen dakikalarında efsunlayarak bir kademe daha geliştirmek mümkün.

Orman canavarlarına baktığımızda onların da



YENİ KARIŞIMLAR

2015 Sezonu'ndaki eşya değişiklikleri orman eşyalarından ibaret değil. Eski karışımların da yerini yenilerinin aldığını görüyoruz. 400 altın değer biçilen bu karışımları satın alabilmek için en az 9. seviye olmanız gerekiyor. Eskisinden farklı olarak, artık aynı anda sadece tek bir karışım devrede olabiliyor.



BÜYÜCÜLÜK KARIŞIMI
3 dakikalığına +40 yetenek gücü, 15 ilave mana yenilenmesi/5 sn ve Büyücülük güçlendirmesi verir.
BÜYÜCÜLÜK: Bir şampiyona veya kuleye hasar verildiğinde 25 ilave gerçek hasar verir. Bu etkinin şampiyonlara karşı 5 saniye bekleme süresi bulunur ama kulelere karşı bekleme süresi yoktur.



HİDDET KARIŞIMI
3 dakikalığına +25 saldırı gücü ve Kan Hırsı güçlendirmesi verir.
KAN HIRSI: Şampiyonlara fiziksel hasar verildiğinde, verilen hasarın %10 kadarına eşdeğer miktarda can değeri iyileştirir. Katletme veya asist yapılması durumunda, karışımın süresi 30 saniye artar.



SAĞLAMLIK KARIŞIMI
3 dakikalığına %25 boyut, yavaşlatma direnci, sıvışma artışı ve Açık Yol güçlendirmesi verir.
AÇIK YOL: Hareket edildiğinde arkasında bıraktığı iz takım arkadaşlarının hareket hızını %15 artırır.



YIKIM KARIŞIMI
3 dakikalığına +250 can, kulelere karşı %15 ilave hasar ve Kuşatma Komutanı güçlendirmesi verir.
KUŞATMA KOMUTANI: Yakınlardaki minyonlar kulelere karşı %15 ilave hasar ve şampiyonun hareket hızına bağlı olarak hareket hızı kazanır.



İnhibitör kuleleri diğerlerinden farklı bir lazer saldırısı gerçekleştiriyor.

yenilendiğini görüyoruz. Örneğin Antik Golem'in yerine Mavi Gözcü, Büyük Kertenkele'nin yerineyse Kırmızı Korkabuk gelmiş durumda. Büyük ve destansı canavarların üstünde artık can değerini belirten bir gösterge var. Asıl önemli değişiklikse bu canavarları çarptığınızda ortaya çıkıyor. Keskingagaları çarparsanız, bir rakip toteme yakalandığında gerçek görüş kazanıyor ve totemi temizleyebiliyorsunuz. Alacakurtlar ormanda size bir süreliğine görüş sağlayan bir hayalet yaratıyor. Gromp'u çarpınca etrafına zehir saçan bir zırh sahibi oluyorsunuz. Kayacıllar birkaç saldırıda bir yaratıkları sersemletmenizi sağlıyor. Kırmızı Korkabuk'u çarpmak can, Mavi Gözcü'yü çarpmaksa mana veriyor.

Ormancı rolünde oynuyorsanız 2015 Sezonu'na giriş yaparken diğer rollere göre biraz daha fazla çaba sarf etmeniz gerekecek. Öte yandan, tüm bu değişiklikler sayesinde eskisine oranla çok daha fazla sayıda strateji geliştirebiliyor olacaksınız.

AYNI NEHİRDE İKİ KEZ YIKANILMAZ

Sihirdar Vadisi'nin nehir tarafına baktığımızda yeni bir canavar olan Yampiri Yengeç dikkatimizi çekiyor. Kimseciklere bir zararı dokunmayan bu yengeç, saldırdığınızda sizden kaçmaya çalışıyor. Olur da vicdansızlık edip canına kıyarsanız, Baron veya Ejderha inlerinin önünde size görüş sağlıyor ve tüm takımınızın yararlanabileceği bir sürat sunağı ortaya çıkarıyor.

Baron ve Ejderha, yeni görünümlerinin ve saldırılarının yanında artık onları öldüren takıma farklı ödüller veriyor. Baron'un Yaveri adlı yeni güçlendirme, üsse dönüş büyüsünün kullanım süresini kısaltıyor ve başarılı bir dönüş gerçekleştirilirse can ve mana değerlerini çabucak yenileyip ek hareket hızı kazandırıyor. Bu yenilik, Baron'u kestikten sonra hemen geri dönüp bir şeyler satın almayı kolaylaştırıyor. Güçlendirmenin esas özelliğiyse çevrenizdeki minyonları güçlendirip kuşatma minyonuna çeviriyor olması. Mor renkle parlayan ve boyutça büyüyen minyonların saldırı ve savunma değerleri artıyor. Bu minyonlarla birlikte bir kuşatma başlattığınızda kule ve inhibitörleri yıkma şansınız daha fazla.

Bugüne dek sadece altın kazandıran Ejderha, artık onun yerine tüm takıma Ejderha Avcısı adında kalıcı bir güçlendirme veriyor. Bir maçta birden fazla Ejderha öldürürseniz güçlendirmeler üst üste ekleniyor. Örneğin ilk seferinde fazladan saldırı ve yetenek gücü kazanıyorsunuz. İkincisinde bunun üzerine kulelere ek hasar vermeye başlıyorsunuz. Beşinci ve sonuncu (tekrarlanabilir) güçlendirmeyi aldığınızdaysa önceki tüm güçlendirmelerin etkisini bir süreliğine ikiye katlayıp takım savaşlarında çok büyük bir avantaj elde edebiliyorsunuz. Zaten şampiyonların alev alev yanan görüntüsünden çekinen rakipler kaçacak delik aramaya başlıyor.

DERECELİ OYUNLAR

Yeni sezon elbette ki yeni bir dereceli sıralamayı da beraberinde getiriyor. 2015 Dereceli Sezonu, 21 Ocak itibarıyla başladı bile. İlk aşamada önceden olduğu gibi 10 adet yerleştirme maçı oynamanız gerekiyor.



Baron'un Yaveri, yakındaki minyonları da güçlendiriyor.

BARON VE EJDERHA, YENİ GÖRÜNÜMLERİNİN VE SALDIRILARININ YANINDA ARTIK ONLARI ÖLDÜREN TAKIMA FARKLI ÖDÜLLER VERİYOR

STRATEJİK ÇEŞİTLİLİK™

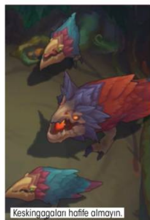
League of Legends'ın internet sitesini, özellikle de geliştirici blogundaki yazıları ve yama notlarını takip ediyorsanız sıkça tekrar edilen bu sözcük grubuna aşinasınız demektir. Oyunun 2015 yılına dair en büyük hedefi, stratejik çeşitliliği artırmak. Peki, bu ne anlama geliyor? Riot Games şöyle açıklıyor:

"Stratejik çeşitlilik, zafere ulaşmada oyunculara izleyebilecekleri daha fazla yol sunarak, oyun içi kararların ve seçimlerin, en az oyunun başında yapılan şampiyon seçimi kadar önemli ve etkili olmasını hedefleyen bir felsefe. Önceki senelerde, farklı stratejileri kendi aralarında dengeleyebilmemize imkân veren kapsamlı sistemlere ve ince ayarlara sahip değildik. Bu nedenle takımlar galibiyete ulaşmada yeni bir yol bulduğunda, ya Ziggs'in oyalama / dürtme takım düzeni içinde milleti bomba manyağı yapmasına seyirci kalıyorduk ya da kaçık yordle'ı karşımıza alıp çeki düzen veriyorduk. Bu sene, geçmişten kalan taktik sorunları "düzeltmekle" uğraşmak yerine, haritanın dört bir yanındaki görevlerde köklü değişiklikler yapmaya, ormanı ve orman eşyalarını sil baştan düzenleyip, bir dizi stratejik eşya eklemeye ve mevcut bazı eşyalarda değişiklik yapmaya karar verdik. Devreye girecek yeni mekanikler sayesinde her bir karşılaşmada zafere ulaşmak için başvurabileceğiniz farklı yollar olacak ve tüm bunların LoL'de daha fazla stratejik çeşitlilik ve deneyselliğe yer vereceğinden umutluyuz."



Önceki sezonlardan farklı olarak, yerleştirme maçları yine önemli olsa da sırf şansınız yaver gitti ya da gitmedi diye sizi fazla yukarılara ya da aşağılara atmıyor. Yani önceden Şampiyonluk Aşaması'nda olup da tüm yerleştirme maçlarını kaybederseniz Gümüş'e, önceden Bronz'da olup da hepsini kazandınız diye Platin'e yerleştirilmeyeceksiniz. Geçen sezonu bitirdiğiniz konum, yerleştirme aşamasında eskisine göre daha fazla ağırlığa sahip. Daha önce hiç dereceli oynamadıysanız elbette ki hangi kümeye yerleştirileceğiniz sadece yerleştirme maçlarındaki performansınıza bağlı.

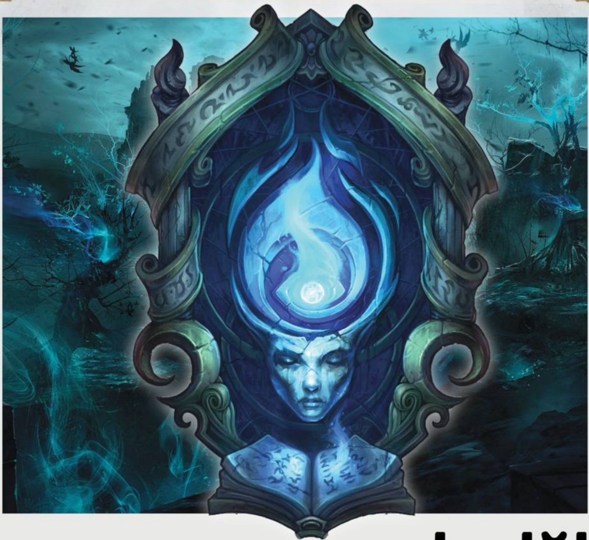
Bu sezon yukarıda gördüğünüz üzere büyük değişiklikleri beraberinde getirdiği için Riot Games herkese zirveye çıkma şansı tanımak adına oyuncu konumlarında kısmi sıfırlamaya gitme kararı almış. Diğer bir deyişle bu sezona geçen sezon bitirdiğinizden daha alt bir sırada başlamanız mümkün.


Keskingagaları hafife almayın.


Ejderha tüm takıma altın kazandırmak yerine artık kalıcı güçlendirmeler veriyor.

EJDERHA ÖDÜLLERİ

1. EJDERHA'NIN KUDRETİ: +%6 toplam saldırı gücü ve yetenek gücü
2. EJDERHA'NIN HÜKMÜ: Kulelere ve binalara +%15 hasar
3. EJDERHA'NIN UÇUŞU: +%5 hareket hızı
4. EJDERHA'NIN HİDDETİ: Minyonlara ve canavarlara +%15 hasar
5. EJDERHA SURETİ: Diğer avantajların etkisini iki katına çıkarır, ayrıca saldırılar rakipleri 5 saniye boyunca yakarak 150 gerçek hasar verir. 180 saniye sürer.



HARROWING ETKİNLİĞİ

VALORAN'DA KORKU DOLU GÜNLER

CENGİZHAN KERVANCI

Toprağın ve denizin üzerinden geçen Kara Sis, getirdiği dehşetle canlıları çaresiz bırakıp ele geçiriyor. Ele geçirilen zavallı ruhlar, sisle birlikte Gölge Adalara dönüyor. Zamanla dostlarını, sevdiklerini hatta kendilerini unutarak, her yıl daha da büyüyen dehşet verici gücün bir parçası olacaklar.

Cadılar Bayramı demek *League of Legends* severler için Harrowing demek. Her yıl bu zamanlarda karanlık ve esrarengiz bir havaya bürünen oyun birçok yeniliğe de sahne oluyor. 2010'da Sihirdar Vadisi haritası geçici olarak ton değiştirmiş ve balkabaklarıyla süslenmişti. 2012'de Uğursuz Koruluk haritası yeni bir yüze kavuşmuştu. Yayınlanan onca yeni kostüm, sihirdar simgesi ve totem görünümünü de unutmayalım.

Bu yılki etkinlik de öncekileri aratmadı. Bir kısmını yan sayfada okuyabileceğiniz öykü, Gölge Adalar'a ve onu saran Kara Sis'e dair kasvetli bir hikâye anlattı bize. Pusların içinden iki harika kostüm, **Kara Kuzgun LeBlanc** ve **Yeraltı Avcısı Wukong** çıkageldi. Önceki yıllara ait Harrowing kostüm paketleri %20 indirimle mağazadaki yerini alırken, **Gölge Adalar Tacı** adında yeni bir sihirdar simgesi profillerimizi süsledi. Elbette etkinliğin en çok ilgi çeken bölümü Uğursuz Koruluk'ta geçen **Altıda Altı**'ydı. Daha önce aynı adlı Sınırlı Oyun Modu'nda Sihirdar Vadisi haritasında her takımda beş yerine altı şampiyonla oynama fırsatı bulmuştuk. Bu kez daha da küçük bir haritaya on iki kişi sığışmaya çalıştık. Bu modda üç oyun kazanan ve etkinlik bitmeden bir arkadaşına hediye yollayan sihirdarlar, **İhanet Damgası** ve **Lanetli Kukla** simgeleri ile ödüllendirildi.

ZOMBİLER ARAMIZDA!

Kara Sis geldi ve Valoran'a zombiler indi... Peki bu olan bitenin ardındaki isim kimdi? Hatırlayın bakalım, en eskilerden bir şampiyon bu. Zamanında ortalığı kasıp kavuran, rakiplerini gerçek anlamıyla şoka uğratan biri. Evet evet, Ryze'ın ta kendisi! Zombi Ryze, yer altında geçirdiği onca zamanın intikamını almakta kararlıydı. Onun açlığını gidermek için herkes el ele verip güçlerini birleştirdi. Peki, sihirdarlar bu güçlü büyücüye karşı ne yapabilirdi? Onlar, en sevdikleri şampiyonları zombileştirme yolunu seçti. Heykel, karakalem

EN SEVDİKLERİ ŞAMPİYONLARI ZOMBİLEŞTİREN SİHİRDARLAR ARASINDA DÜZENLENEN YARIŞMA BÜYÜK İLGİ GÖRDÜ

çizim, resim, mutfak sanatı, peluş doldurma, figür veya oyuncak, oyma, cosplay ve tırnak boyama yöntemlerinden birisini seçerek etkinliğe katıldılar. Yaratıcılık, bir büyücünün dahi erişemeyeceği kadar eşsiz bir güç!

Sihirdarlar ilk önce *League of Legends* internet sitesi üzerinden fikir alışverişinde bulunarak Ryze ile nasıl başa çıkabileceklerini değerlendirdiler. Günlerce süren beyin fırtınası çok güzel çalışmaların temelini oluşturdu. Bunun sonucunda ise ortaya toplam 300'den fazla eser çıktı. Oyunun resmi Facebook sayfasından da yayınlanan resimlerin aldığı beğeni üst düzeydeydi. Etkinliğe katılamayan sihirdarlar, neler yapıldığını Facebook'tan heyecanla takip etti. Sihirdarların birçoğu aynı tepkiyi verdi:

"Böyle bir kostüm olsa hemen alırdım!" 300'den fazla eser ve hepsinde bir emek söz konusu... Haliyle aralarından seçim yapmak hiç kolay değil. Meşakkatli bir süreç sonunda kazananlar belirlendi. Ryze'ı yenmek zor bir işti. Bunu başaran sihirdarlar da hak ettikleri ödülleri aldı.

Birinci olan *SoulEscape (Fevzi Can İpekli)* isimli sihirdar, çizmiş olduğu Corki görseliyle Ryze'ı bozguna uğrattı. Bunun karşılığında ise 18 adet kostümün sahibi oldu. Kostümleri merak edenler için bazılarını söyleyelim: Balkabağı Fiddlesticks, Cici Kedi Katarina, Zombi Ryze, Lanetli Nocturne, Başsız Hecarim, Zombi Brand... İkincilik ödülünün sahibi *007Penguin* isimli sihirdar oldu. Yaptığı çizim gerçekten çok konuşuldu. Her görenin hayranlıkla baktığı görsel gerçekten emek ve bir o kadar da yaratıcılık gerektiriyordu. Bunun sonucunda ise tam 10.000 RP'nin sahibi oldu. Üçüncülük ödülü ile pastadan payını alan bir diğer kullanıcı da *Cuhacı* isimli sihirdardı. Çizmiş olduğu tasarımda sevimsiz Porolar, Braum ve diğer şampiyonlar karla kaplı yerin altından Ryze'a meydan okumak için çıkıyordu. Kazanmış olduğu ödül ise tam 5.000 RP!

Büyük ödüllerin yanı sıra bazı sihirdarlar da mansiyon ödülünün sahibi oldu. Mansiyon ödülünü kazanan 10 sihirdar 1.000'er RP kazandı. Emek veren tüm yetenekli sihirdarlara helal olsun. Ne diyelim, umarız bu tarz tematik etkinlikler gelecekte de tekrarlanır!







HARROWiNG'İN SONUNDAKİ IŞIK

Kara Sis dağılıyor. Ele geçirdiği ruhlar, kısa bir süre sonra geçmişlerini hiç hatırlamamacasına unutacak. Ama bu uğursuz dalgalar, görenlerin aklından hiç çıkmayacak. Daha da kötüsü, sağ kalanlar nereye döneceğini ve döndüğünde kimseyi bulup bulamayacağını düşünüp duracak.

1 YIL. BIÇAK BOĞAZI SAVAŞI. Bilgewater'dan gelen ve geçici bir ateşkes yapmış olan Miss Fortune'la Kaptan Gangplank'in yönetimindeki bir filo, Kara Sis'le yüz yüze geldi. Ağır kayıplar verildi ve filo dağıldı.

1 YIL. SUYA GÖMÜLÜ ÇIPA. Harrowing'in bir öğesi yavaşladı. Paslı bir dalgıç kıyafeti giymiş iri bir siluetin, çatışmanın ortasında görüldüğüne dair söylentiler çıktı.

1 YIL. KAÇAKÇI KOYU KATLİAMI. Sağ kalan yok.

3 YIL. YILAN SAVAŞI. Bir yılan çağıranın yüzeye çektiği Mavi Alev canavarı, Harrowing'le karşılaştı. Kara Sis Bilgewater'a ulaşmadan dağıldı; ancak derinlerden gelen dev yaratık bu sırada öldü.

9 YIL. GÖLGE ÇÖKÜYOR. Kara Sis, Güney Denizfeneri'nin savunma hattını aştı; denizfeneri suya gömüldü. Bilgewater artık yol gösteren ışığından faydalanamıyor.

14 YIL. YABAN AVI. Bir hayalet birliğe komuta eden Hecarim, Bozliman'ı yerle bir etti. Limana demirli balıkçı teknelerinin yiğitçe karşı koymasına rağmen tüm ruhlar yitip gitti. Bozliman bugüne kadar kuş uçmaz kervan geçmez bir yer olarak kaldı.

21 YIL. FATİHİN ÖLÜMÜ. Fatih adını taşıyan heybetli kalyon, 30 savaş gemisiyle birlikte suya gömüldü. Daha sonraki Harrowing'lerde Fatih'in, Kara Sis üzerinde yol aldığına dair söylentiler çıktı.

32 YIL. MATEM LİMANI SAVAŞI. Mordekaiser isimli hortlak, Harrowing'le gelip katliam yaptı; Matem Limanı karanlığa gömüldü. Derler ki, boş sokaklarda şimdi hayaletler dolaşıyor.

17 YIL. KIZIL DONANMA. Bir Noxus savaş filosu, Kara Sis'e yakalandı. 30'dan fazla gemi kayboldu. Sağ kalan olmadı.

37 YIL. GİRDAP. Işık Getiren'in Belası adlı fırkateyn, Kara Sis'ten kaçmaya çalışırken dibe çekildi.

49 YIL. ÖRTÜ. Bu, yarım asır öncesine dek Harrowing'in ulaştığı bilinen en uzak noktaydı.

33 YIL. İONİA'NIN ÇİÇEĞİ. Ionia'ya ait, büyüklüğü bilinmeyen bir filo, Harrowing'de kayboldu.



LOL TV: OYUNCU TELEVİZYONU

League of Legends severlerin yakından takip ettiği haftalık yayınlar ile oyuncuların buluşma noktası olan LoL TV, sihirdarların vazgeçilmez kanalı. LoL TV yayınlarında eğlencenin, yeni bilgiler edinmenin, tanışmanın tadını doyasıya çıkarabilirsiniz. Alın yiyecek içeceklerinizi, geçin monitörün başına ve eğlenceli dakikaların tadını çıkarın. Her hafta yayınlanan yayın akışı bülteni ile programları takip etmeyi unutmayın! Her türlü oyuncu için gayet güzel ve bilgilendirici içerikler mevcut olan kanalda vaktin nasıl geçtiğini anlamayacaksınız.

LoL TV'de benim için bir şeyler var mı diye düşünmeyin. Kendini geliştirmek isteyen oyunculardan, amacı yalnız eğlenmek olanlara kadar herkese göre içerik mevcut. Neler var neler yok, kısa bir tura ne dersiniz?



6'DA 6: Bu programda Riot çalışanları Riot Regarnur, Riot Xtreme ve Riot Leda Şampiyonluk Ligi ve Yükselme Ligi'ni yorumlarken, dünya genelinde yaşanan eSpor olaylarından ve LCS liglerinden bahsediyorlar. eSpor dünyasındaki gelişmeleri merak ediyorsanız bu programı kaçırmayın.

VALORAN'DAN HABERLER: Bu programda ise haftalık olarak yaşanan gelişmeler, haberler ve topluluk etkinlikleri anlatılıyor. Yayında yine Riot Regarnur, Riot Xtreme ve Riot Leda yer alıyor. Hayran çalışmaları ve cosplay'lerden de en beğenilenler yayında yerlerini alıyor.

VADİNİN MUHTARLARI: Riot çalışanları kendi takımlarını kurup beraber oyuna giriyorlar. Eğer sizin de bir ekibiniz varsa sıraya girip Riotçular ile oyun oynamanın tadını çıkarabilirsiniz.

LOL101: Bu program tamamen arenaya yeni katılan oyuncular için oluşturulmuş. Her yayında bir şampiyon ele alınarak o şampiyon hakkında oynanış dinamikleri anlatılıyor, taktikler ve ipuçları veriliyor. Aynı zamanda şampiyona ait rün tavsiyeleri ve kabiliyet ağacı geliştirmeleri de yerini alıyor. Programı sunan Riot Glandal ile hem eğlenip hem öğreniyoruz!

USTALAR VADİSİ: Adından da anlaşılacağı üzere yayın, usta oyuncuları kapsıyor. Riot Alikante'nin sunumuyla, her hafta Lig'in en iyi oyuncularının yer aldığı programda şampiyonlar, rünler ve kabiliyetler hakkında daha detaylı bilgiler öğrenebilirsiniz. Tabii ki şampiyonlara özel taktikler de sizinle!

LOL TV DURMAK BİLMİYOR!

LoL TV daha önceki yayınlarına yeni programlar ekleyerek gelişiyor, böylece daha fazla eğlence *League of Legends* severleri bekliyor. Peki, yeni eklenen yayınlar neler?

Mevcut programlara ek olarak gelen yeni programlar sihirdarların gönlünü çoktan fethetti bile. Her hafta Cuma günü saat 19.00'da yayınlanacak olan GGWP ile birbirinden farklı şampiyonları öğrenip, yeni taktikler ile kendinizi geliştirebilirsiniz. ArminA Turnuvalarda programı da merakla beklenen ve çok sevilen programlardan biri oldu. Gittiği yerlerde oyuncular ile buluşan ArminA eğlenmeyi ve eğlendirmeyi çok iyi biliyor.



GGWP YAYINI NEDİR?

LoL TV'nin en yeni programı GGWP her Cuma 19.00'da yayınlanıyor. LoL TV ekranlarından tanınan Can "Scarlet" Çaldıran'ın sunduğu GGWP'de, geçtiğimiz sezonu Şampiyonluk Aşaması'nda kapatan Scarlet bu yoldaki deneyimini paylaşabilmek için Dereceli Sıra'da oynuyor ve yeniden Şampiyonluk Ligi'ne yerleşmeye çalışıyor. Bir yandan ligde yükselirken, bir yandan da eşya seçimleri ve tercihleriyle yol gösteriyor. Program boyunca kafanıza takılan soruları da cevaplan Scarlet, pek çok tüyo ve oyun taktiği vererek sizin de ligde ilerlemenize yardımcı olmaya çalışıyor.





ARMİNA TURNUVALARDA: GEZİYOR, EĞLENDİRİYOR!

Türkiye'nin dört bir yanında turnuvalar düzenlemek ve League of Legends oyuncularıyla tanışmak için başladığı yolculuğuna Marmara Bölgesi ile devam eden Riot ArminA'nın her gezisi, pazartesi günleri bir mini-belgesel olarak LoL TV ekranlarında yayınlanıyor. Riot ArminA her bölümde oyuncularla sohbet ediyor, gezdiği şehirlere ait bilgiler veriyor ve birbirinden güzel (!) esprileriyle izleyenleri gülme krizine sokuyor (ölmedi hâlâ Yaşuo!). ArminA gittiği yerlerde coşkuyla karşılanıyor. League of Legends'a gönül vermiş değerli oyuncular ile topluluk fotoğrafları çekiliyor, sohbet ediyor ve tabii ki sürpriz hediyeler dağıtıyor. Aynı zamanda gittiği şehirlerde eSpor hakkında oyuncuları bilgilendirirken bir yandan da nasıl lisanslı oyuncu olunacağını ve daha iyi bir oyuncu olmanın yollarını aktarıyor. Nereye gideceğini merak edenler içinse, programını kendi Facebook sayfasından yayınlıyor.



LEAGUE OF LEGENDS FESTİVALİ 2014

SİHİRDARLARA ÖZEL FESTİVAL!

EMRE KARAOĞLU

Imagine Dragons'ın *Warriors* şarkısında bahsettiği çocukları bir alanda hayal edin. Eğlenceden ziyade yaşam tarzına çevirdikleri dünyalarının "hadi kalk bilgisayarın başından" sitemleriyle bölünmediği bir alan. Gerçekten buradalar ve yollarından dönmüyorlar. Sevdikleri oyunu, sevdikleri bir iş olarak yapabileceklerini biliyorlar. Hepsi birer savaşçı ve bunu hep birlikte inşa ettiler… LoL Fest, Türkiye'de tek bir oyuna özel yapılmış ilk festival olma niteliğini taşıyor. Topluluğuyla ilişkisini her buluşmada bir üst seviyeye çıkaran Riot Games Türkiye, beta aşamasından beri aynı istikrar ve samimiyetle düzenlediği etkinlik ve buluşmalarıyla birkaç sene içinde bu manzarayla karşılaşacağımızın sinyalini veriyordu zaten. 11 Ekim'de İstanbul Maslak'ta gerçekleşen ve her yaştan oyucuyu bir araya getiren League of Legends Festivali, 5 binden fazla katılımcıya unutulmaz bir deneyim yaşattı. The Game'de başlayan etkinliklerle ilk kanı akıtan, Bostancı Gösteri Merkezi'nde ikide iki yapan, Küçükçiftlik Park'ta durdurulamayan League


Şu balta tutuşuna bir bakın... Baban da mı Draven'dı be!




Maç başladı, herkes pür dikkat izliyor.


Festival alanında ARAM yapmanın keyfi bir başkadır.

of Legends Topluluk Etkinlikleri, Ülker Sports Arena'dan sonra Maslak Black Box'ta League of Legends Festivali ile destan yazdı!

FESTİVAL BAŞLIYOR!

Festival başlamadan saatler önce Teemo ve Rammus şapkalı binlerce LoL fanatiği (sanırım artık fanatik dememde bir sakınca yok) kapıların önünde muazzam bir sıra oluşturmuştu bile. Metrodan indikten sonra "nerede bu mekân" diye hiç düşünmedim. Ne telefonumdan tam konumuna bakmam gerekti, ne de "pardon, burada bi' festival varmış, acep nerede?" diye esnaf yoklamaya ihtiyaç duydum. LoL tişörtlerini ve onların içindeki heyecanlı dostlarımızı takip ede ede mekâna geldim.

Hemen elime hoş geldin hediyemi sıkıştırdılar. İçeri girerken teşekkür dahi edemeden, anlamsızca sırıtarak etkinlik programına ulaştım. Ama aklım poşedin içindeki hediyelerde kalmıştı. "Acaba ne var içinde... Şapka? Tişört? Kod?" derken kendimi minibüs teyzeleri gibi hissettim. Aklımda bu düşüncelerle etkinlik programını okurken, *League of Legends* topluluğunun Riot Games Türkiye'den neden bu kadar memnun olduğunun bir nedenini tekrar anlamıştım.

Alana girdiğimde, özenle hazırlanmış çitlerle çevrili bir alanda sihirdarlar Riotçularla soru-cevap yapıyordu. Sihirdarlar kafalarına takılan her soruyu (gerçekten her soruyu) yöneltiyor ve samimi yanıtlar alıyordu. Oyunda yaşadıkları bazı sıkıntılar, sunucu sorunları, nasıl eSporcu olunabileceği... İşte aklınıza ne geliyorsa artık. Bir yanda gösteri maçları festival alanını All-Star maçı için ısıtırken, diğer yanda LoL severler alan içinde yapılan çeşitli etkinliklere katılıyordu.

Sahnenin tam zıttı olan bölgede itina ile hazırlanmış, deyim yerindeyse kendine has bir tarih kokusu olan kapsamlı bir eSpor Müzesi kurulmuştu. Tam ortasında Türkiye Büyük Finali kupası, onun etrafında ise Bahar ve Mevsim Finalleri kupaları birbirinin omuzlarına çıkıyordu. eSpor takımlarının tel örgülere asılan formaları, ortaya koyulan emeğin net bir göstergesiydi. Kupaları ve formaları dikkatle inceleyen genç oyuncular belki geçmiş maçları hatırlayıp tekrar heyecanlanıyor, belki de kendini tuttuğu takımın forması içinde hayal ediyordu, kim bilir?

123 ŞAMPİYON BİRDEN

Bütün şampiyonların açık olduğu, kırk bilgisayarlı bir oyun alanı düşünün... Her LoL oyuncusunun kendi hesabında görmek istediği o şampiyon seçim ekranına bakabilmek için sıraya giren dostlarımızın heyecanı gerçekten görülmeye değerdi. Hangi şampiyonu seçeceğine karar vermekte güçlük çeken oyuncular, kırk adet sapasağlam bilgisayarın başında keyifli saatler geçirdiler. Aynı anda hem oyunlarına odaklanıp hem de mekânı kesmeyi başaran sihirdarlara içimden "helal olsun" dedim doğrusu.

TÜRLÜ TÜRLÜ OYUNLAR

Festivalde katılımcılar için hazırlanan beş adet eğlenceli oyun alanı vardı. Yarışmak için sıra bekleyen katılımcılar Teemo Şapkası gibi birçok hediyenin sahibi oldu. Peki bu oyun alanları nelerdi?

- Ziggs ile Seksek Bombası
- Ashe ile Yaylım Ateşi
- Graves ile Hızlı Tetik
- Çark-ı Teemo
- Sevilen şampiyonlar ve ekipmanlarıyla poz verilen fotoğraf alanı
- Riotçularla ve profesyonel oyuncularla ARAM

COS'LARINI SAHNEDE PAYLAŞTILAR...

Festivalin en heyecanla beklenen kısımlarından biri, dünyaca ünlü cosplay'cilerden Romanya-

HER YAŞTAN OYUCUYU BİR ARAYA GETİREN LEAGUE OF LEGENDS FESTİVALİ, 5 BİNDEN FAZLA KATILIMCIYA UNUTULMAZ BİR DENEYİM YAŞATTI

lı Shinju ve Norveçli Tine Marie Riis'in jürilik yapacağı cosplay yarışmasıydı. İlk üçe girenleri sağlam ödüllerin beklediği yarışma başladığında, tüm oyuncular nefeslerini tutmuş bekliyorlardı. Kameralarına sarılmış sihirdarların kimisi bu anı sonsuza kadar yaşamak istiyor ve kaydediyor, kimisiyse arkadaşlarıyla paylaşmak ve onları kıskandırmak istiyordu. Sahneden gözlerini bir saniye bile ayırmak istemeyen seyirciler, kameralarının flaşlarıyla sahneyi bir kademe daha aydınlattılar.

Her bir kostüm için o kadar çok emek harcanmıştı ki sahneye çıkan her yarışmacı eşit miktarda alkışlandı. Ama aralarında bir Fnatic Gragas cosplay'i vardı ki şahsen ayakta alkışladım (gerçi bulunduğum alanda oturacak sandalye yoktu zaten). Yarışmanın galibi Hayalet Gelin Morgana cosplay'i olurken, Thresh ve Buz Ejderi Shyvana ikinciliğin ve üçüncülüğün sahibi oldular. Birinci olan cosplay'ci Toshiba Qosmio dizüstü bilgisayar, ikinci ASUS N550 dizüstü bilgisayar ve üçüncü ise tam 10.000 Riot Puanı'nı ganimet olarak evine götürdü.

ALL-STAR MAÇI ÖNCESİ

Sihirdar Vadisi, Kellioğullarınındır! Hayır, Neferoğullarınındır! Ve işte herkesin beklediği, festivalin en büyük etkinliği olarak adlandırılan All-Star maçı geldi çattı. Sihirdar Vadisi'nin gerçek sahipleri olduğunu iddia eden iki aile parodisi ile yola çıkan Yıldızlar Karması maçları, bu ilginç temaya yakışır şekilde eğlenceli olacaktı elbette! Üç kategoriden oluşan maçların sonunda en çok puanı toplayan takım, Sihirdar Vadisi'nin sözümona gerçek sahibi olacaktı. Ünlü eSporcuların bulunduğu takımlar sihirdarların oyları sonucu daha önceden belirlenmişti. Oylama sonucu ortaya çıkan Yıldızlar Karması takımları şöyleydi:

KELLİOĞULLARI

- Üst Koridor: Berke *"Thaldrin"* Demir
- Orman: Aral *"Halpern"* Norman
- Orta Koridor: Ferit *"wtcN"* Karakaya
- Nişancı: Anıl *"HolyPhoenix"* Işık
- Destek: Kasım *"HolyThoth"* Polat


Yarışmaya katılan herkesin emeğine sağlık.

NEFEROĞULLARI

- Üst Koridor: Asım Cihat *"fabFabulous"* Karakaya
- Orman: Muhammed *"Theokoles"* Işık
- Orta Koridor: Koray *"Naru"* Bıçak
- Nişancı: Onur *"Lethilion"* Aksu
- Destek: Onur *"Zergsting"* Ünalan

Bulunduğum alanın atmosferine gerçekten diyecek yoktu. Hep bir ağızdan tezahüratlar, alkışlar ve ıslıklar eşliğinde eSporcular yerlerini almaya başlamıştı. Birazdan izleyeceğimiz karşılaşmanın bir NBA All-Star maçından tek farkı, oyuncuların bilgisayar başında oturması ve boylarının iki metreden kısa olmasıydı.

Tamamen eğlence amaçlı tasarlanan üç karşılaşma kategorisi şunlardı:

BUGÜNLERE NASIL GELDİK?

Oyuncu topluluklarının internet kafelerde boy gösterdiği dönemlerde farkına varılmıştı aslında bu işin ne denli büyüyebileceği. Oynanan oyunlar, yenilen rakipler, kazanılan maçlar yetmiyordu artık topluluklara. Tanışmak, kaynaşmak, sohbet etmek, oynadığı oyunun çalışanlarını tanımak istiyordu insanlar içten içe. Gerçekten yazılıp çizildiği kadar samimi olup olmadıklarını kendi gözleriyle görmek istiyorlardı. Eğer bu samimiyet gerçekse, işte o zaman o oyunun topluluğu ve oyun bir bütün oluşturuyordu. Bir oyunun sahip olduğu topluluğu tatmin etmesi elbette pek kolay değil. Konu League of Legends topluluğuna gelince işte orada işler biraz değişiyor.
Riot Games'in daha önce Avrupa ve Amerika'da gelişimine katkıda bulunduğu oyuncu kültürünü Türkiye'ye uyarlamaya çalışmasıyla başlayan macera, ülkemizdeki oyuncuların aradığı şeyin aslında bu olduğunu fark etmesiyle çok hızlı yol kat etti. Zaten olması gereken de buydu. Oyuncular yalnız olmadıklarını görmek istiyordu ve Riot Türkiye bunu bütün oyuncularına gösterdi. LoL TV ve daha nice çalışmalarla, zaten büyümeye meyilli olan topluluğunu iyice genişletti. Oyuncularını tek tek dinleyen ve ciddi bir şekilde gözlemleyen Riot Games Türkiye, kendi topluluğunun bir dediğini iki etmiyor, oyuncuların isteklerine daha fazla neler katabiliriz diye kafa yoruyordu. Türlü etkinlikleri ve sadakatleriyle birbirine güç katan ikili, League of Legends'ı şu anki konumuna birlikte getirdi. Güçlü bir topluluğa sahip olduğunun farkında olan ve bu topluluğa hak ettiği her kıyağı fazlasıyla yapan Riot Games, son olarak LoL Fest ile bir ilke imza attı.


Cosplay'cilerle fotoğraf çektirmek için sıraya girin!




Shinju's Workshop (Vi), Çiğdem Sarı (Buz Ejderi Shyvana), Ayça Simin Mete (Hayalet Gelin Morgana), Melis Oya Boyer (Thresh), Tine Marie Riis (Caitlyn)



O dergi, bu dergi.



Graves, eski ortağı Twisted Fate'ten intikam alma peşinde. Solda, festivaldeki bir diğer oyun alanı olan "Graves ile Hızlı Tetik"i görüyorsunuz.





Çark-ı Teemo kazandırıyor!

• DESTEĞE DESTEK: Sihirdar Vadisi haritasında oynanan karşılaşmada tüm oyuncular Riot Games Türkiye eSpor ekibi tarafından seçilen, tamamı destek şampiyonlarından oluşan bir havuzdan seçim yapıyor. Karşılaşmanın galibi 3 puan kazanıyor.

• BİREBİR: Desteğe Destek karşılaşmasını kazanan ekibin ortaya sürdüğü oyuncuya karşı, kaybeden takımın ortaya sürdüğü oyuncu teke tek mücadele ediyor. 100 minyon skoruna ulaşan, skor alan ya da rakip kuleyi yıkan ilk oyuncu, karşılaşmayı kazanmış sayılıyor. Her karşılaşmanın kazananı takımına 1 puan getiriyor.

• YILDIZLAR KARMASI: Üç kategorinin en heyecanla bekleneni elbette ki Yıldızlar Karması. Sihirdar Vadisi haritasında, turnuva çekilişi modunda oynanan karşılaşmalarda Türkiye'nin en ünlü eSpor oyuncuları karşı karşıya geliyor. Karşılaşmayı kazanan takım tam 6 puanın sahibi oluyor.

Sadece Riot Games Türkiye ekibi tarafından belirlenen destek şampiyonlarının seçilebildiği oyun moduyla başlayan karşılaşmalar, 1v1 maçlarla devam etti. Teke tek oyunlarda Kellioğulları sadece bir maç kazanırken, eğlenceli dakikalar tüm 1v1 maçlar boyunca alanı kırdı geçirdi. 5v5 Yıldızlar Karması gösteri maçıysa Neferoğulları takımının zaferiyle sonuçlandı. Özellikle, bu sezon Aces High'ın formasıyla izleyeceğimiz Theokales'in Yıldızlar Karması maçında bayağı iyi oynadığını belirtmek isterim.

Tüm bunlar her ne kadar eğlence amaçlı birer gösteri maçı olarak lanse edildiyse de, aslında Türkiye'de eSporun gelişimi için çok büyük bir hareket olduğu kabul edilmeli. Riot Games yine yapacağını yaptı ve bizi doyasıya eğlendirmeyi bildi. Ardında bir poşet dolusu hediye ve güzel anılar bıraktı.

Festival bitti, ama oyun daha yeni başlıyor!



LOL @ YOUTUBE

LEAGUE OF LEGENDS'IN EFSANE VİDEOLARI

CENGİZHAN KERVANCI

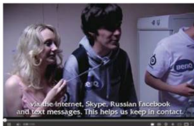
League of Legends, oyuncularıyla sürekli iletişim halinde. Haftalık LoL TV yayınları, etkinlik videoları, yeni şampiyon ve oyun modu tanıtımları gibi hem öğretici hem eğlendirici içeriklerle oyun deneyimini artıracak birçok farklı alternatif her daim elinizin altında bulunuyor.

Haliyle, bu kadar yoğun bir tempo söz konusuyken, bütün yayınları izlemek ya da önemli maçları yakalamak bazen mümkün olmuyor. Ancak bu yayınları kaçırdım diye üzülmenize de gerek yok, zira *League of Legends* resmi YouTube kanallarından bütün bu içeriklere ister Türkçe isterseniz de orijinal dilinde istediğiniz zaman ulaşabilirsiniz.

HARİKALAR DİYARINA HOŞ GELDİNİZ!

LoL oynamayı seven, LoL TV'nin eğlenceli yayınlarından hoşlanan ve eSpor maçlarını takip eden arkadaşlarımız için League of Legends Türkiye resmi YouTube sayfası adeta Harikalar Diyarı gibi. Sayfaya girdiğinizde sizi LoL ile ilgili en güncel gelişmelerle alakalı videolar karşılıyor. Sonrasında isterseniz bir konu ile ilgili yayınlanmış önceki içeriklere kolay bir şekilde ulaşabilirsorsunuz.

"Ben eSpor tarafında neler olup bitiyor, onu merak ediyorum" diyenlerdenseniz, sadece eSpor yayınları için ayrılmış bir kanal da mevcut. LoL eSports isimli bu kanalda ünlü takımların karşılaşmalarını, turnuva tanıtımlarını, özel turnuvaların (LCS, Dünya Finalleri, All-Star gibi) günlük özetlerini izleyebilirsiniz. Böylelikle günümüzden başlayarak birkaç yıl öncesine kadar oynanmış bütün maçlara ulaşabileceğiniz ciddi bir video havuzu sizi bu kanalda bekliyor.





LOL TÜRKİYE'NİN EN İYİ VİDEOLARI BURADA

LoL YouTube kanallarında şampiyon tanıtımları, yeni oyun modları ve turnuvalar gibi alışık olduğumuz videoların yanı sıra Riot Games topluluk ekibinin hazırlamış olduğu birçok renkli içerik de mevcut. LoL oyuncularının kesinlikle izlemesi gereken bu eğlence odaklı videoları sizler için listeledik. Eminiz ki izledikten sonra siz de çok seveceksiniz.

Xtreme Koşullarda League of Legends: Acı Biber: ***tKqOFSQ_0X0***

Riot Xtreme'in hazırladığı ve bizzat yer aldığı bu video serisine LoL Türkiye kanalından ulaşabilirsiniz. Bu seride en zor koşullarda *League of Legends* nasıl oynanır sorusunu Riot Xtreme bizler için yanıtlamaya çalışıyor. Videonun çıkış öyküsü ise oldukça ilginç. Günlerden bir gün Riot Xtreme düşünür düşünür ve "acı biber yiyerek bu oyun nasıl oynanabilir?" der. Hemen kameraların karşısına geçer ve birbirinden acı biberlerin tadına bakar. Ancak öyle canı istediği zamanlarda değil. ARAM oynarken her öldüğünde yerli acı biber yiyecek, bir inhibitör verdikleri zaman ise çok acı olan ve Filipinler'den gelen kuru biberden yiyecek. Skor almayı başardığı takdirde yanında bulunan sütten koca bir yudum alabilecek... Sonunda acaba bu kadar acıya değiyor mu? Ona siz karar verin.

Ustalar Vadisi - Faboulous: ***_QUAZBMAFzk***

LoL TV'de yer alan Ustalar Vadisi programında yukarı koridorun en iyi isimleri yer alıyor. Kuşkusuz videoyu izlenir kılan en önemli unsur Türkiye'de bu alanın en iyi oyuncularından birisi olan Asım Cihat "Fabulous" Karakaya'nın yer













alması. Kendisi sizler için yukarı koridorda kullanabileceğiniz şampiyon önerileri, önemli taktikler, totem kullanımı ve profesyonel bir oyuncu nasıl oynar gibi birçok konuda tavsiyelerde bulunuyor. Özellikle profesyonel seviyede oyuncu olmak isteyen oyunculara Fab'in bu videosunu şiddetle tavsiye ediyoruz.

Adalet Meydanları Murat Kosova'nın Sesiyle Yankılanacak: *x0UcW2XZwIA*

Oyun içerisinde sesini duyduğumuz, 5'te 5 anonsu ile tüylerimizi diken diken eden Murat Kosova'nın *League of Legends* serüvenini bu videoda izleyebilirsiniz. Seslendirme anında yaşananlar, komik dakikalar ve kamera arkası çekimleri gibi birçok renkli detayı bu videoda bulabilirsiniz.

LoL TV'de 1. Yılın En Komik Anları: *SRTV9bBUJ5I*

LoL TV birinci yılında o kadar çok sayıda eğlenceli ana sahne oldu ki, üzerinde biraz oynama yapıldığında ortaya gülmekten kırılacağınız bir video çıktı. İzlemediyseniz ve biraz gülmek istiyorsanız bu video ile özellikle Glandal'ın Fatality'si kesinlikle görülmeye değer.

Sihirdar Vadisi Güncellemesi – Beta Öncesi Görüntüler: *C1gu4v4KiTI*

Sihirdar Vadisi bir değişti pir değişti. Baştan aşağı yeniden tasarlandı ve ortaya muhteşem bir görsel kalite çıktı. Eğer yeni haritayla aniden karşılaştıysanız, bu videoyu izlemeniz gerekiyor. Eski Sihirdar Vadisi ile yeni halinin arasındaki farkı görmek isteyenler, yeni animasyonları merak edenler veya oyuna yeni başlayacaklar, bu videoya mutlaka bir göz atsın.

ESPORU SEVİYORUZ, İZLİYORUZ, İZLETİYORUZ!

Buraya kadar olan videoların tamamında eğlencenin ve bilginin efendisi olacaksınız. Şimdi sıra geldi, tüm bu videoları izlemiş veya sadece eSpor olaylarını merak edenlerin izlemesi gereken videolara.

Doom Bots: *i7YGtxF1iGU*

League of Legends birçok farklı oyun modu geliştirdi ancak hiçbiri Doom Bots kadar zorlayıcı olmadı. Üç kollu Blitzcrank'ler, kule büyüklüğünde Tibbers, yedi adet Malzahar havuzu gibi acayip bir zorluk seviyesine sahip botlara karşı normal şampiyonlar ayakta kalabilir mi? Riot Games Amerika ekibinin çalışması olan bu videoda ünlü LoL yayıncıları Doom Bots modunda yetenek, deneyim ve oyun bilgisinin pek de fayda etmediği bir ortamda oynuyorlar. Sonuç mu? *League of Legends*'ın yayınlamış olduğu en eğlenceli videolardan birisi... Eğer hâlâ izlemediyseniz, yavaşça bilgisayarınıza sokulun ve bu videoyu izleyin. Pişman olmayacaksınız.

Cloud 9 vs Team SoloMid – Ultra Rapid Fire: *i5FOq93R29A*

Riot Games profesyonel oyunculara şaka yollu takılsa nasıl olurdu diye merak edenleri bu tarafa alalım. Ultra Rekabet Faktörü olarak bildiğimiz özel oyun modunda şampiyonların yeteneklerinin bekleme süreleri %80 oranında azalıyor, mana ve enerji gereksinimleri ise neredeyse sıfırlanıyordu. Tanıtımının Cloud 9 ve Team Solo Mid tarafından gösteri maçıyla yapıldığı bu oyun modunun videosunda zilyon tane yetenek ve ulti havada uçuşuyor.

Alex Ich'in Eşi: *djm5IJJLRUs*

Dünyanın en iyi orta koridor oyuncularından biri olarak gösterilen Alex Ich, bildiğiniz üzere evli. Bilmiyorsanız da şimdi öğrenmiş oldunuz. Alex'in ve haliyle ekibinin katıldığı turnuvaya eşinin gelmesi ve orada canlı olarak izlemesi, şaşkınlığı, heyecanı ve Alex'e olan desteği gerçekten çok güzel bir tablo çizmişti. Bir bilgi daha verelim: Alex artık bir baba! Bu güzel videoyu mutlaka izlemelisiniz.

SRC vs SSW, WC 2015 Final Maçı: *teNEEx-Sgmg*

Kesinlikle izlenmeye değer bir maçtı. Eğer kaçırdıysanız kısaca olaylar şöyle gelişti: Samsung White seride 2-0 önde gidiyor ve artık final karşılaşmasına geliniyor. Herkes "artık bitti" dediği anda öyle bir performans ortaya koyuyor ki Star Horn ekibi, adeta ağzımız açık izliyoruz. Özellikle dakika 9'da başlayan aksiyon dillerden uzun süre düşmemişti. Mutlaka izleyin, izletin.

The Penta: *z0XSFlxmPPY&list=PLPZ7h6L6LC7WBw2KAjMselCrlaz2ndq5U*

İsminden de anlaşılacağı üzere en iyi ve en zor atılan beşte beşleri konu alıyor. Ama işin güzel yanı, penta niteliğinde yapılan hareketler de penta sayılıyor. Bu listeye kanalın içinde yer alan oynatma listeleri bölümünden ulaşmanız mümkün. Oynatma listesinde toplamda yedi adet video bulunuyor ve hepsi gerçekten birbirinden başarılı beşte beşler.

COSPLAY

League of Legends hayranları tarafından büyük bir özenle yapılan cosplay çalışmaları ile oyundaki şampiyonlar Riot Games etkinliklerinde hayat buluyor.


ŞAMPİYON: BUZ EJDERİ SHYVANA
İSİM: ÇİĞDEM SARI


ŞAMPİYON: HAYALET GELİN MORGANA
İSİM: AYÇA SİMİN METE


ŞAMPİYON: SAVAŞ TAVŞANI RİVEN
İSİM: ANIL ATAŞ


ŞAMPİYON: KAZANOVA JAYCE
İSİM: ORHAN YURDAYARDIM


ŞAMPİYON: SKT ZYRA
İSİM: DUYGU KÖSEOĞLU


ŞAMPİYON: RUH SÖKEN DRAVEN
İSİM: CİHAN YALLI


ŞAMPİYON: ŞERİF CAİTLYN
İSİM: DİĞDEM ÜSÇETİN


ŞAMPİYON: KAZANOVA EZREAL
İSİM: ERTUĞRUL KABAK


ŞAMPİYON: TATLI CADI LUX
İSİM: EYLÜL CEREN EREL


ŞAMPİYON: SAVAŞ BEYİ SHEN
İSİM: KAAN SELİMOĞLU


FNATIC
ŞAMPİYON: FNATIC GRAGAS
İSİM: MEHMET KAAN BÜYÜKBAŞ


ŞAMPİYON: THRESH
İSİM: MELİS OYA BOYER


ŞAMPİYON: GÖNÜL AVCISI ASHE
İSİM: HİLAL HELVACI


ŞAMPİYON: PARTİ CANAVARI FIDDLESTICKS
İSİM: AHMET SICIMAGAOĞLU

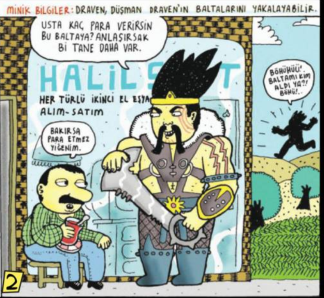

ŞAMPİYON: CAİTLYN
İSİM: TINE MARIE RIIS
ŞAMPİYON: Vİ
İSİM: SHINJU'S WORKSHOP


ŞAMPİYON: KAR KATİLİ KATARİNA
İSİM: EYLÜL ADIGÜZEL

KARİKATÜR KÖŞESİ

Kim demiş sihirdarların tek gücü silahlarıdır diye! Çizgileri ve mizah anlayışlarıyla da sizi yıkabilir onlar.

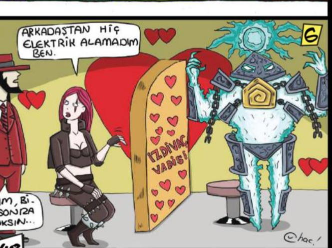


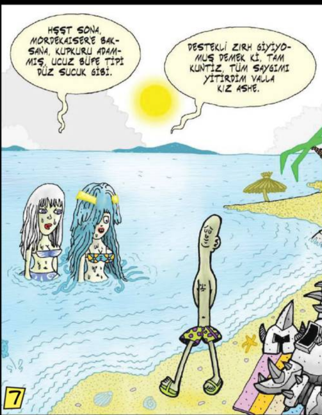




















KESEYİM Mİ LAN TOPUNUZU! YAZ ÇİZ : UĞUR CUHACI









1. CANER ATAKUL - ZİLEAN&VELKOZ
2. FELAT DELİBALTA - BALTA KARİKATÜRÜ
3. YETKİN GÜLMEN - AÇEYDİM GOLLARIMI
4. YETKİN GÜLMEN - DEMASYA
5. YETKİN GÜLMEN - SİNGED
6. UĞUR CUHACI - ELEKTRİK
7. ANONİM LOL KARİKATÜRÜ
8. YETKİN GÜLMEN - FEEDER
9. UĞUR CUHACI - MİNİBÜS
10. UĞUR CUHACI - ZİLEAN
11. UĞUR CUHACI - DORAN YÜZÜĞÜ



★RÖPORTAJ★

TÜRKÜ TURAN
İNTİKAM MIZRAĞININ SESİ



DENİZ KIRCA

Merhaba Türkü. Oyuncu olarak birçok saygın film ve dizide yer aldın. Okuyucularımıza biraz kendinden bahseder misin?
Aslında oyunculuk da benim için dublaj gibi. İş olarak gelmiyor bana, daha çok yapmaktan keyif aldığım bir şey gibi düşünmeyi tercih ediyorum. Reha Erdem, Onur Ünlü gibi birçok muhteşem yönetmenle çalışma fırsatım oldu. Güzel diziler kadar iyi filmler konusunda da çok şanslıydım hep. Şimdi de beşinci filmim 'Saklı'nın vizyona girmesini heyecanla bekliyorum. Beklerken de Karaköy'de yeni açtığımız erkek giyim mağazası Bey'de çalışıyorum.

League of Legends ile tanışman nasıl oldu? Aktif bir şekilde LoL oynuyor musun? Favori şampiyonlarından ve hangi rolde oynamayı sevdiğinden bahsedebilir misin?
Erkek arkadaşım sürekli LoL oynuyordu ve ben de merak ettim oyunu. Daha önce bilgisayar oyunları oynuyordum ama uzun zamandır oyuna vakit ayırmıyordum. LoL ile tanıştıktan sonra bağımlısı oldum ve şimdi her akşam oynuyoruz. Evde tek bilgisayar olduğu için genelde haritayı gözleyip taktik kurma ve kahraman/eşya seçme işleri bende oluyordu, oyunu prensipte iyice öğrendikten sonra ben de oynamaya başladım. Favori şampiyonlarım Heimerdinger, Sona, Ashe ve tabii ki Kalista :) Destek ve orta koridor oynamayı tercih ediyorum.

LoL oyuncuları seni Kasım ayında oyuna eklenen Kalista'ya sesiyle hayat veren kişi olarak tanıdı. Bir LoL şampiyonuna ses vermek nasıl bir duygu?
İnsanın en sevdiği oyunda seslendirme yapabilme şansını bulması eşsiz bir keyif. En severek yaptığım işlerden biri oldu. Kalista oynayıp oynayıp mutlu oluyoruz.

YouTube'da yayınlanan röportajda bir şampiyon seslendirmek için Riot Games Türkiye ile bizzat kendin iletişime geçtiğini söylüyorsun. Senin açından bir şampiyon seslendirmek istemendeki ana motivasyon neydi?
Çünkü oyunda kendimi duyduğumda çok eğleneceğimi ve iyi yapabileceğimi biliyordum. Riot gibi dünya çapında bir oyun şirketiyle çalışmanın güzel bir deneyim olacağından emindim.

Bildiğin üzere LoL'de şampiyonların hikâyeleri çok önemli bir yer tutuyor. Bu açıdan Kalista'yı seslendirirken nasıl bir hazırlık süreci yaşadın?
Kahramanın orijinal seslerini dinleyerek benzer bir duyguda ama kendine has bir stil yapmak istedik. Kalista'nın hikâyesi de bütün bu yolculukta bizim rehberimiz oldu.

Riot Games Türkiye ofisinin açılması ile ülkemizde eSpor anlamında çok önemli atılımlar gerçekleştirildi. Bir oyuncu olarak Türkiye ve dünyadaki LoL eSpor etkinliklerini takip ediyor musun?
Hiç bilmediğim bir konu idi. LoL ile birlikte takip etmeye başladım ve artık tüm etkinliklere gitmeye çalışıyorum.

Keşke şu şampiyonu ben seslendirseydim dediğin birisi var mı?
Teemo, Sona, Annie, Katarina... Hepsini istiyorum.

Seni tekrar başka bir şampiyonu seslendirirken görebilecek miyiz?
Ben bilmem Riot bilir.

DÜNYA ŞAMPİYONASI

SEFER ANIL İLERİ



Dünyanın en büyük eSpor etkinliklerinden biri olan ve 2014 yılının Eylül ve Ekim aylarında gerçekleştirilen League of Legends Dünya Şampiyonası, grup maçlarının Tayvan ve Singapur'da, finallerin ise Kore'de oynandığı müthiş bir turnuva oldu.

DÜNYA ŞAMPİYONASI NASIL GEÇTİ?

League of Legends'ın bir numaralı turnuvası, akıllarda ilginç enstantaneler bırakmasının yanında ağızları açık bırakan oyunlar ve birbirinden güzel taktikler ile seyir zevkini biz eSpor severlere doruklarda yaşattı diyebiliriz. Edward Gaming ve Samsung White maçı ile açılışını yapan şampiyona, daha ilk maçtan turnuvanın çekişmeli ve seyir kalitesinin yüksek olacağının garantisini verdi. A grubunu lider tamamlaması beklenen iki ekibin karşılaşmasında Samsung White, alt koridorunun müthiş performansıyla galibiyete ulaştı. Mata ve Imp ikilisi Edward Gaming'in pasif kalan alt koridoruna karşı oyunu domine etmeyi başardılar ve takımına galibiyeti aralayan kapıyı açtılar.

Aynı gün içerisinde B grubunda TSM ve SK Gaming karşılaşması ise ilk maça nazaran çekişmeden bir o kadar uzaktı. Maçın ilk dakikalarından itibaren TSM'in domine ettiği 24 dakikalık bir maç izledik. SK Gaming'in ormancısı Svenskeren'in yerine yedek oyuncuları Gillius'un oynamasıyla SK Gaming'de uyum sorunları çok açık bir şekilde göze batıyordu. Buna karşılık TSM'in ormancısı Amazing gerçekten adına yakışır bir performans ortaya koydu ve takımına kazandırdığı tüm skorlarda payı çok yüksekti. Takım, 15-1 gibi bir skorla harika bir başlangıç yapmayı başardı.

Günün aslında bizi en çok heyecanlandıran maçlarından bir tanesi Dark Passage ve AHQ arasındaydı. Temsilcimiz her ne kadar oyuna iyi bir başlangıç yapmış olsa da AHQ'nun oyun hızına ve Vadi'deki görüş üstünlüğüne cevap veremedi ve maçtan 8-19'luk bir skorla mağlup ayrıldı.

Günün bir diğer merakla beklenen karşılaşması ilk maçlar sonucu B grubunun liderini belirleyecek olan TSM ve Royal Club arasındaydı. Şampiyon seçim ve yasaklama ekranında hatalar yapan TSM için maç oldukça zor gözüküyordu ve nitekim öyle de oldu. Alt koridoru domine eden Royal Club ikilisi çok fazla skor alamasa da takım savaşlarında takımını öne taşıdı ve maçtan Uzi ve Cola'nın önderliğinde galip ayrıldılar. Bu onlara bir daha inmeyecekleri B grubu liderlik koltuğunu verdi.

Şampiyonanın en heyecanlı maçlarından birisi Fnatic ve OMG ekipleri arasında geçti diyebilirim. Nefes kesen 71 dakikalık mücadelenin sonunda gülen taraf her ne kadar OMG takımı olsa da Fnatic'in bu maçtaki hamleleri ayakta alkışlanacak nitelikteydi. Öyle ki, dakika 14'e kadar ne bir katletme ne de bir savaş girişimi gördük. Bunun tam aksine oyunun ortalarına doğru Gogoing'in önderliğinde OMG çok güzel ve yerinde hamleler yapıp global objektifleri herhangi bir baskı altında kalmadan rahatlıkla hanesine yazdırdı. Oyun içi yapılan tercihler ve kararlar birçok oyuncuya ders niteliğindeydi. OMG için global görevleri bırakıp rakibin boşluklarından yararlanıp kulelere oynaması geride oldukları oyunda tutunmaları adına önemli bir tercihti. Baron güçlendirmeli bir rakibe karşı yapılabilecek en iyi savunma oyunundan alnının akıyla çıkmayı başardılar. Daha sonraki savaşlarda rakipten bir kişiyi ekarte edip yine OMG üssüne uzunca baskı kuran Fnatic eli boş dönmeyerek merkez kulelerini minyonların da yardımlarıyla (minyonlar OP) düşürmeyi başardı. Savunma sırası bu kez Çin temsilcisine geçti. Nefes kesen mücadele, OMG Loveling'in merkezini kurtarmasının


SGW, performansı ile turnuvaya damga vurdu





ardından Fnatic için yıkımla sonuçlandı. Oyunun 70. dakikası geldiğinde Gogoing'in başlattığı harika zamanlamalı bir takım savaşıyla, 5'e 4 olmasına karşın OMG ekibi katliam yapmayı başardı. *League of Legends* tarihine geçecek bir maçı bitirip, dramatik bir şekilde galibiyete ulaştılar. Bu sonuçla Fnatic'in Kore hayalleri suya düştü. OMG ise Samsung Blue'nun ardından ikinci olarak gruptan çıkmayı başardı.

GELDİK SON 8'E

Beklenildiği üzere grup maçlarında Uzak Doğu esintileri hâkimdi. Durum böyleyken finallere Kore ve Çin'den üçer takımın yanında Kuzey Amerika'dan iki dev isim, TSM ve Cloud 9 ortak olabildi. Beklenildiği gibi çeyrek finallere damgasını vuran seri ise Çin bölge ikincisi Royal Club ile Çin bölge şampiyonu Edward Gaming arasındaki mücadele oldu.

Çeyrek finallerde dikkat çekmek istediğim bir başka konu, Samsung White destek oyuncusu Mata'nın turnuva boyunca gösterdiği harika performans. Çeyrek finallerdeki oyunları birçok "oyuncuya" destek rolünün hafife alınmaması gerektiğini aşılamıştır herhalde. Özellikle Janna ve Thresh performanslarıyla takımına tam anlamıyla destek olan ve finale giden yolda SSW'nin en önemli kozlarından biri olan Mata'ya buradan bir kez daha selam olsun. Maç başlamadan önce yaptıkları şampiyon seçimlerinde, Kore takımlarını hep bir adım önde görüyordum. Şampiyonada görmeye pek alışık olmadığımız Singed, SSW Looper'ın ellerindeydi ve Mata ile birlikte bu seriye damgasını vuran oyuncular arasındaydı. SSW 3-1'lik TSM galibiyetiyle adını yarı finale yazdıran ilk takım olmuştu.

Bir diğer eşleşmeyse turnuvaya favori olarak gelen Samsung Blue ile Cloud 9 arasındaydı. Cloud 9, nişancısı Sneaky'nin üstün performansını bir de 4'te 4 ile süslediği ilk maçı kazansa da, Samsung Blue'nun toparlanması uzun sürmedi ve Kore Şampiyonu ilk maçtaki kaybın ardından seriye tutunarak, 3-1'lik bir galibiyetle adını yarı finalde SSW'nin karşısında yazdırdı.

Gelelim başta da söylediğim gibi çeyrek final serilerinin en dikkat çeken ve benim de turnuvadaki seyir zevki açısından favori ikinci maçıma, nam-ı diğer Çin derbisine. Açıkçası merakla beklediğim maçlardan bir tanesiydi. Bu iki takım Dünya Şampiyonası'ndan yaklaşık iki ay önce Çin Bölge Finalleri'nde karşı karşıya gelmiş ve 1-2'lik bir skorla Edward Gaming, Royal Club'ın önünde şampiyonluk ipini göğüslemişti. Oldukça sakin geçen serinin ilk maçını Royal Club rahat bir oyunla kazandı. İkinci maçta ise Edward Gaming daha hazır bir takım görüntüsündeydi fakat yine işler istedikleri gibi gitmemişti. Her ne kadar maça iyi başlayıp önde götürseler de yanlış bir takım savaşı sonucu Uzi'nin 4'te 4 alması EDG adına işlerin kötüye gittiğine işaretti. Neredeyse

tüm skorları üzerinde tutan Uzi, bir süre sonra takımın tüm saldırı gücünü adeta tek başına göğüsler oldu. Royal Club'ın yapması gereken tek bir işi kalmıştı; tüm takım Uzi'yi korumak için varını yoğunu kullanıyordu. O da bu çabaları karşılıksız bırakmadı ve takımını seride 2-0 öne geçirmeyi başardı. Serinin üçüncü maçında Royal Club'ın son noktayı koyacağı düşünülürken Edward Gaming mükemmel bir geri dönüşe imza attı. Neredeyse Dünya Şampiyonası'nda en çok seçilen şampiyonlardan olan Ryze ile Koro1 maça damgasını vurdu ve seriyi 2-1'e getirdi. Sonraki maçta ise seyircinin en çok heyecanlandığı seçim ekranlarından birini gördüğümüzü söyleyebilirim. Royal Club oyuncuları imza şampiyonlarını almış ama kompozisyon olarak EDG'ye karşı pek bir önlem almayarak keyfi seçimler yapmışlardı. Maçı kazanma ihtimalleri vardı fakat bu olasılık gerçeklikten biraz uzaktı. Maçı başından sonuna kadar domine eden taraf EDG'ydi ve sonunda da kazanıp durumu 2-2'ye getirmeyi başardılar. Bu sonuçla 2014 Dünya Şampiyonası'nın en uzun serisine de imza atmış oldular. Yarı final için heyecan beşinci maça kalmıştı. Dördüncü maça göre bu kez çok farklı bir Royal Club vardı. Takımın ön safları çok güçlüydü ve EDG ekibi güçlü olmasına rağmen bir türlü arka taraftaki Uzi'ye ulaşamıyordu. Durum böyle olunca üzerinde hiçbir baskı olmadan hasar veren Uzi, Tristana gibi hiper taşıyıcı özellikte bir şampiyonla durdurulamaz hale geldi ve Royal Club, bir ay öncesinin rövanşını Edward Gaming'den alıp adını yarı finale yazdıran ekip oldu.

Royal Club'ın rakibinin belirleneceği maç ise OMG ve NWS arasında oynanacaktı. NWS her ne kadar bölgesel elemelerde geçtiğimiz yılın şampiyonu SKT T1 ekibini eleyip Dünya Şampiyonası'na katılmaya hak kazanmış olsa da beklentilerin altında kaldı. Oyunun erken safhalarını harika oynayan fakat oyun sonlarında sürekli düşüşe geçen NWS, rakibinin hamlelerine ayak uydurmakta zorlandı ve seriyi 3-0 kaybederek şampiyonaya veda etti.



YARI FİNALLERDEKİ DERBİ FIRTINASI

Yarı finallere geldiğimizde bir tarafta Samsung White ve Samsung Blue, diğer taraftaysa Royal Club ve OMG ekipleri karşı karşıyaydı. Finalde Kore ve Çin ekiplerinin mücadelesini görecektik fakat finalin adından emin değildik.

Şampiyonaya bir numaralı favori olarak gelen SSB, turnuvanın en iyi mücadelesini veren ve takım çalışmasını en iyi beceren ekiplerinden bir tanesi olan ve yakından tanıdığı SSW ile karşı karşıya gelecekti. Açıkçası turnuva öncesinde bölge finallerindeki performanslara bakacak olursak SSB takımını daha şanslı görüyordum ama SSW öyle bir turnuva geçirdi ki ibre bu kez beyazları gösteriyordu. Deyim yerindeyse erken final denebilecek bir seri bizi bekliyordu. SSW'den Mata ve Imp'in muhteşem uyumu, üstüne bir de SSB orta koridor oyuncusu dade'nin kendisinden beklenenin çok altında kalmış olması SSW'nin işini bir hayli kolaylaştırmış olsa gerek ki seride 3-1 gibi net bir skorla galip gelerek adlarını finale yazdırmayı başardılar.

Yarı finalin diğer ayağında Çin'in iki güçlü ekibi Royal Club ve OMG karşı karşıya geldi. Diğer yarı final eşleşmesine göre çok daha çekişmeli ve mücadelenin had safhada olduğu beş maçlık bir seri izledik. Yasaklamalarını genelde Royal Club ormancısı InSec üzerine yapan OMG takımı, her ne kadar InSec'in şampiyon havuzunu oldukça daraltmış olsa da, şampiyona boyunca en çok yasaklanan ve oyun içinde karşınızda görmek istemeyeceğiniz Zilean seçimini de böylelikle



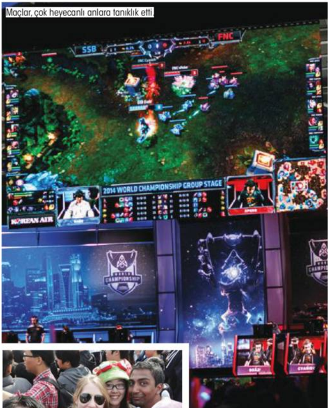


FabFabulous kameralara gülümserken... // Haberim yokmuş gibi çek panpa!





DP, Dünya Şampiyonası'na katılan ilk Türkiyeli takım oldu



Maçlar, çok heyecanlı anlara tanıklık etti.



Acaba önümüzdeki yıl neler olacak? 2015 kimlerin yılı olacak? Kore'deki harika organizasyonun ardından, yenilenen Sihirdar Vadisi ile birlikte 2015 Dünya Şampiyonası'nı iple çekiyoruz.

Royal Club'ın ellerine bıraktı. İlk maçın sonunda Loveling'in ormandaki etkin performansıyla birlikte kontrolü eline alan OMG ekibi maçtan galip ayrılmayı başardı. Serinin ikinci maçında ilk maça benzer dürtme kompozisyonuna dayalı bir takım kuran OMG, bu kez karşısında daha dayanıklı bir ekip buldu. Oyunun erken safhalarında ne kadar öne geçtilerse de daha sonra oyundan bir o kadar düştüler ve Cola'nın elindeki Mundo öldürülmesi imkânsız hale gelen ve takım savaşlarında terör estiren bir hal aldı. Arkalardan gelen Uzi'nin hasarıyla birlikte skoru eşitlemeyi başardılar. Üçüncü maçta yine InSec için yaptığı yasaklamalar ile onu oyundan düşürmeyi bekleyen OMG, InSec'in yapmış olduğu sürpriz Fiddlesticks seçimi ile aslında bir nevi kendi kuyusunu kazmış oldu. Fiddlesticks'in yerinde ulti'leri ile takım savaşlarında farkını ortaya koymayı ve takım seride ilk kez öne geçti. Dördüncü maçta daha çok spesifik tercihlere yönelen OMG takımı turnuvada sık rastlamadığımız ancak güçlü bir orta koridor şampiyonu olan Twisted Fate seçiminin ardından, yaptıkları sürekli koridor baskınlarıyla maçın kontrolünü eline aldı ve durumu 2-2'ye getirmeyi başardı. Royal Club'ı bu seride güçlü tutan şey ise sürekli beklenmedik şampiyonlara yönelmeleri oldu diyebiliriz. Turnuva boyunca üst koridorda gördüğümüz Ryze bu kez corn'un ellerinde orta koridordaydı ve üst koridorda Maokai, ormanda Pantheon ile korkutucu bir takım kompozisyonu kurdular. Kusursuz bir oyun ile son maçtan 29-8'lik bir skorla galip ayrılmayı başaran Royal Club, adlarını finalde SSW'nin karşısına yazdırdı.

VE İŞTE FİNAL!

League of Legends'ın bir numaralı kupasının şampiyonunu belirlemeye çok az kalmıştı. 2002 Dünya Kupası statlarından biri olan Sangam Stadyumu'nda 40.000 kişinin önünde Şampiyonluk ipini göğüslemek için takımlar kıyasıya rekabet içindeydi. Imagine Dragons'un harika konserinin ardından takımlar her şeyleri olan bilgisayarlarının başına geçtiler. Açıkçası ben Kore temsilcisinin kazanacağını düşünüyordum, fakat diğer taraftan güçlü ekipleri eleyerek gelen Royal Club'ın da boş olmadığı ve onların başına bela açabilecek güçte ve yetenekte olduğu aşikardı. O ana kadar göstermiş oldukları performansın yanı sıra daha geniş bir şampiyon havuzuna sahip olmaları SSW için serideki avantajlardan biriydi. Royal Club'ın ise beklenmedik seçimlerin yanında, ormancısı ve nişancısı InSec ile Uzi'nin oyunun akışını tamamen değiştirebilecek yetenekte olmaları Royal Club için artı yönlerdendi.

Seri başladığında SSW turnuvadaki en üst performanslardan birini ortaya koydu. Ormanda Dandy'nin muhteşem baskınları ve orta koridorda Pawn'ın zirve yapan oyunu Royal Club'ı hezimete uğratan etkenlerden sadece bazılarıydı. 16-1'lik harika bir skorla finale başlangıç yapan SSW bu kupayı ne kadar çok istediğini de bizlere göstermiş oldu. 3-1 SSW zaferiyle sonuçlanan seriye genel olarak şöyle bir baktığımızda, SSW'nin takım ruhu çok fazla ön plandaydı ve neredeyse hiç hatasız oynadılar. Royal Club ise tıpkı OMG ile oynanan serinin son maçında olduğu gibi orta koridorda Ryze, üst koridorda Cola'nın vazgeçilmez şampiyonu Maokai ile birlikte, InSec'in yapmış olduğu meta dışı ormancı tercihi ile SSW'den serinin bir maçını koparmış olsa da, toparlanan SSW ekibi 19-5'lik 22 dakika süren kısa bir oyunla 40.000 kişinin önünde kupaya uzandı ve böylelikle 2014 Sezonu'nun şampiyonu belli oldu.

Seriye oyuncular açısından bir göz gezdirdiğimizde, turnuvaya Mata'nın istikrarlı performansı damga vurdu. Destek rolüyle En Değerli Oyuncu ödülünü kazanmanın diğer rollere göre ne kadar zor olduğu aşikâr, fakat bu işin altından o kadar güzel kalktı ve takımını sırtladı ki takımına dünya şampiyonluğunu getiren yolda en büyük payın sahibi oldu. Teşekkürler Mata, teşekkürler Samsung White, bize böyle bir takım ruhu örneği izlettiğiniz için. Sonuna kadar hak edilen bir şampiyonluktu.

Acaba önümüzdeki yıl neler olacak? 2015 kimlerin yılı olacak? Kore'deki harika organizasyonun ardından, yenilenen Sihirdar Vadisi ile birlikte 2015 Dünya Şampiyonası'nı iple çekiyoruz.

ŞAMPİYONLUK LİGİ
LEAGUE of LEGENDS

BU SEZON BİZİ NELER BEKLİYOR?

SEFER ANIL İLERİ

2015 Şampiyonluk Ligi yaklaşıyor. Lige katılma hakkı kazanan 8 ekip Türkiye'nin en iyi League of Legends takımı olmak ve şampiyonluk kupasına adını yazdırabilmek için kıyasıya mücadele edecek. 2014 Sezonu'nda takımlar ilk kez düzenli bir lig yapısı altında mücadele ederken, Türkiye'den bir takımı da yine ilk kez Dünya Şampiyonası'nda izleme fırsatı yakalamıştık. Önümüzdeki sezonla birlikte, tamamen profesyonelleşen lig yapısıyla takım ve oyuncular en üst düzeyde mücadele etme fırsatını yakalayacak. Sezon öncesi yaşanan transferlerle güç dengelerinin tamamen değiştiği ve birçok takımın şampiyonluk için iddialı hale geldiği ligde, köklü takımların yanı sıra, yeni yüzleri de görme fırsatı olacak. Elemelerle başlayan 2015 Şampiyonluk Ligi heyecanı 24 Ocak'ta Kış Mevsimi'nin ilk hafta maçlarıyla start alıyor. 7 hafta sürecek normal sezon heyecanının sonunda ligin ilk 6 sırasında yer alan takımlar Kış Mevsimi Finali'nde şampiyonluk için mücadele edecek.

NELER DEĞİŞİYOR?

Yeni sezonda yapılan en büyük değişikliklerden biri ligin işleyişinde oldu. Yeni lig takviminde, takımlar mevsim içerisinde birbirileriyle iki kez karşılaşacak. Bu daha az maç anlamına gelmesine rağmen, hem takımlar hem de izleyenler açısından oynanan her maçın 2 kat daha önemli olması demek. Ayrıca programın hafiflemesiyle takımlar, çok ihtiyaç duyulan taktiksel çalışmalar ve tekli sıra oyunları için de daha fazla vakit kazanacak.

Yapılan bir diğer değişiklikle, takımlar 2015 Sezonu boyunca karşılaşmalara Riot Games Türkiye ofisinde katılıyor olacak. Şampiyonluk Ligi Eleme karşılaşmalarının da gerçekleştirildiği eSpor odaları Şampiyonluk Ligi heyecanına ev sahipliği yapacak. 2014 Sezonu'nda belki de ligin en problemli alanı olan oyuncu internetine bağlı sorunlar da böylelikle aşılmış olacak. Takımların her hafta sonu çevimdışı oynanacak maçlara katılacak olmasıyla Gaming House'lar da (Oyuncuların bir arada yaşadığı ve antrenman yaptıkları ev) çoğu takım için standart hale gelecek. Oyuncuların bir arada yaşadığı evlerde antrenman planları yapmak ve toplu takım etkinlikleri gerçekleştirmek tabii ki çok daha kolay.

Sporun her türünde olduğu gibi eSporda da yetenekli oyuncuların tüm takımlar tarafından istendiği bilinen bir gerçek. Bu sebepten 2014 yılında birçok oyuncunun aynı mevsim içerisinde birden fazla takımda boy gösterdiğini tecrübe etmiştik. Yeni sezonla beraber takımlara oyuncularıyla sözleşme yapma yükümlülüğü veriliyor. Hem takımı, hem de oyuncuyu koruma amaçlı imzalanacak bu sözleşmelerle birlikte kadrolarda







TÜRKİYE'DE ESPOR PROFESYONEL LİGİNE KAVUŞTU

Riot Games, gnçtrkcll ve Coca-Cola Zero işbirliğiyle Türkiye'nin ilk profesyonel eSpor ligi olan "League of Legends Şampiyonluk Ligi" başladı. Sezon boyunca Türkiye'nin önde gelen profesyonel eSpor takımlarının çekişmeli mücadelelerine sahne olacak ligde, Ağustos'ta gerçekleştirilecek muhteşem finalle şampiyonluk kupası sahibini bulacak.

TÜRKİYE'NİN İLK PROFESYONEL ESPOR LİGİNE RiOT GAMES, GNÇTRKCLL VE COCA-COLA ZERO İŞ BİRLİĞİ İLE START VERİLDİ.

yaşanan sürekli değişimin yerini birbiriyle oynamaya alışmış iskeleti sağlam kadroların alması planlanıyor. Takımlar arasında yaşanan oyuncu transferlerinde de artık her iki takımın ve sözleşme şartlarına göre oyuncunun onayı gerekecek. Bunlara ek olarak belirlenmiş tarihler harici takımlar tarafından transfer yapılamayacak.

Oyuncu transferleri için bir yenilik de yabancı oyuncular için yapıldı. 2015 Sezonu Şampiyonluk Ligi'nde takımlar Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı olmayan azami 2 oyuncuya kadrolarında yer verebilecekler. Tüm takımlarda yabancı oyuncu arayışları sürerken, eleme turnuvasında BPI iki yabancı oyuncuyla oynayarak yeni kuraldan faydalanan ilk takım oldu.

Artık takım koçları Şampiyonluk Ligi tarafından tanınıyor. Geçtiğimiz senelerde takımların opsiyonel olarak kadrolarında bulundurdukları takım koçları artık bir takım görevlisi olarak tanınacak ve seçim yasaklama sırasında takımla birlikte bulunmalarına izin verilecek. Global ölçekte, başarı sahibi birçok takımın çok iyi koçlara sahip oldu düşünüldüğünde, takım koçları taktik çalışmaları ve oyunculara verecekleri pozitif ivmeyle ligin genel kalitesini arttıracak.

YENİ SEZON İŞLEYİŞİ

Yeni sezonda da takımların birbirleriyle lig usulü karşılaştıkları normal sezon ve ligde ilk 6 sırayı almayı başaran takımların katılabileceği mevsim finali yapısı aynı şekliyle devam edecek. Ancak ligden düşme ve lige yükselme sisteminde önemli değişiklikler var. 2014 Sezonu'nda, ligin



son 2 sırasında yer alan takımın ligde kalabilmek için Yükselme Ligi'nde gelen iki takımla 5 maç üzerinden maç yaptığı bir sistem uygulanmıştı. 2015 Sezonu'nda ise, normal sezon sonunda ligin son sırasında yer alan takım yerini Yükselme Ligi Finali şampiyonuna bırakarak Yükselme Ligi'ne düşecek. Ligin son haftalarına doğru oynanan maçlarda hedefi kalmayan takımların maçları ise bu sistemle çok daha önem kazanacak. Normal sezonu yedinci sırada bitiren ve mevsim finalini altıncı tamamlayan iki takım ise, Yükselme Ligi Finali'ni ikinci ve üçüncü sırada bitiren ekiplerle 5 maç üzerinden karşılaşarak Şampiyonluk Ligi'nde yer alacak son iki takımı belirleyecek.

MEVSİM FİNALLERİ

Şampiyonluk Ligi Kış Mevsimi normal sezonunu galibiyet oranında ilk 6 sırada tamamlayan takımlar Kış Mevsimi Finali'ne katılmaya hak kazanacak. Kış Mevsimi Finali'nde daha önceki yıllarda da görüldüğü gibi büyük bir mücadele bekleniyor. Para ve ekipman ödüllerinin yanı sıra, yeni sezona büyük hedeflerle giren takımların bu hedeflere ne kadar yaklaşabildiğini görebileceğiz. Yaz Mevsimi finali ise 2015 Sezonu'ndan itibaren Türkiye Büyük Finali'yle birleşecek. Yaz Mevsimi normal sezonunu ilk 6 sırada tamamlayan takımlar bu sefer hem mevsim şampiyonluğu hem de Dünya Şampiyonası katılımı için mücadele edecekleri Uluslararası Wildcard Turnuvası bileti kapmak için yarışacak. Türkiye Büyük Finali şampiyonu olan takım yine diğer Wildcard bölgesinden gelen şampiyonlarla mücadele ederek 2015 yılı Dünya Şampiyonası'na katılma şansı arayacak.

YAYINLAR

2015 sezonunda da Şampiyonluk Ligi'nin tüm maçları, özet görüntüleri, maç sonrası röportaj ve değerlendirmeleri Türkçe anlatımla League of Legends televizyonunda sizlerle olacak. LoL TV'ye internet üzerinden ***www.twitch.tv/riotgamesturkish*** adresinden ulaşabilirsiniz.



ŞAMPİYONLUK LİGİ TAKIMLARI

FAVORİLER BELİRLENDİ, NEFESLER TUTULDU AMA 2015 ŞAMPİYONLUK LİGİ TABİİ Kİ SÜRPRİZLERE DE GEBE!

GENCER FENERCİOĞLU



ATLAS

Caner "Atlas Abi" Akman'ın hem sahibi olduğu hem de menajerliğini üstlendiği Atlas Espor Takımı, profesyonel arenaya ilk adımı geçtiğimiz sezonda attı. 2014 yılında inişli çıkışlı bir performans gösteren ekip, Kış ve Yaz Mevsimlerinde Şampiyonluk Ligi'nde kendine yer bulmuş, Bahar Mevsimi süresince ise Yükselme Ligi'nde mücadele etmişti. Diğer takımlara kıyasla çok daha ilginç bir takım-taraftar ilişkisine sahip olan ekip bu sene de Şampiyonluk Ligi'nde yer alacak. Hayli yoğun geçen transfer döneminden nasibini alan Atlas.XGame yeni kadrosunu Jer0m, Dolce, Lvysan, Ciyansan ve Terap1st'ten oluşturdu. Elemelerin finalinde iddialı rakipleri ANT.Victor'u 3-0'lık bir skorla saf dışı bırakan takım, yeni sezonda da Şampiyonluk Ligi'nde başarı yakalamak istiyor.



BJK

2014 yılında Onur "Lethilion" Aksu tarafından Aces High olarak kurulan oluşum Beşiktaş JK bünyesine katılarak "Beşiktaş Espor" haline geldi. Böylece ilk defa profesyonel bir spor kulübü, Espor branşını açmış oldu. 2015 Sezonu öncesi Beşiktaş Espor ekibi, yaptığı yabancı transferle adından en çok söz ettirecek ekiplerden biri olacağa benziyor. Takıma katılan son oyuncularla birlikte Lethilion'ın takım koçluğuna geçtiğini de belirtmek gerekiyor. Beşiktaş Espor, yaptığı hamlelerle 2015 sezonunun en büyük şampiyonluk adaylarından birisi olarak gösteriliyor.



BPI

Big Plays Incorporated, 2011 yılının sonlarına doğru bir diğer MOBA oyunuyla doğmuş ve geçtiğimiz sezon lige katılmıştı. Kış Mevsimi'nde istediği başarıyı yakalayamayan BPI takımı, Bahar ve Yaz mevsimlerindeki performanslarıyla adından söz ettirmeyi başardı. Takımın menajerliğini Ekin Odacıoğlu, Görkem Cercioğlu ve Deniz Karadaş üstlenirken, Akın "Roysze" Yıldız da takımın koçluğunu yapıyor. Ekip, kısa bir süre sonra, *League of Legends*'ın en iyi sekiz takımına ev sahipliği yapan Şampiyonluk Ligi'ne yükselmeyi başardı.

2014 Sezonu'nda tüm mevsimlerde Şampiyonluk Ligi'nde kendine yer bulan BPI, 2015 Sezonu öncesinde en ciddi transfer harekatını gerçekleştiren takımlardan biri oldu. 2014 Yaz Mevsimi'nde takıma kaptanlık yapan NasesUyno'nun yanına Türkiye'den Crimson ve Leyl ü Nehar gibi iki tecrübeli ismi, yurtdışından ise Ritix ve Masterwork'ü ekleyen BPI; 2015 Şampiyonluk Ligi Elemelerinde ROTA'yı oldukça zorlu geçen serinin ardından 3-2 geçmeyi başardı. Kısa süren çalışma döneminde birbirine alışmakta zorluk çektiği gözlenen ekipte, yabancı oyuncular iyi bir bireysel performans göstererek BPI taraftarını umutlandırdı.



DARK PASSAGE

2003 yılında beş arkadaşın bir araya gelmesiyle kurulan Dark Passage eSports Club, Türkiye'nin en köklü eSpor kulübü konumunda. Elektronik sporların oynandığı her branşta daima yeni yeteneklere şans tanıyarak en iyi takımları oluşturmayı hedefleyen Dark Passage, sadece başarıyı değil ahlaki değerleri ve sportmenliği de ön planda tutan bir vizyonla hareket ediyor. League of Legends oynayan herkesin bildiği veya en azından adını duymuş olduğu ilk takım olan Dark Passage'ın menajerliğini, eski bir profesyonel oyuncu olan Ertuğ "venza" Okçuoğlu yapıyor. Sürekli gelişmeyi hedefleyen bakış açısı sayesinde zamanla iş ağını da genişleten Dark Passage, şu anda eSpor organizasyonları, profesyonel oyuncu donanımları marketi ve oyuncu evi gibi alanlarda da faaliyet gösteren bir şirkete dönüşmüş durumda. Bugün Dark Passage eSports Club, Türkiye'de elektronik sporların ön planda olduğu tüm faaliyetlerde yer alan ve ülkemizi her daim başarıyla temsil etmek için yoğun çaba sarf eden devasa bir organizasyon olarak öne çıkıyor.

Tüm mevsim finallerinin ardından Türkiye Büyük Finali'ni de şampiyon olarak tamamlayan DP, hem 2015 Şampiyonluk Ligi'ne katılma hakkı kazandı hem de ülkemizi Dünya Şampiyonası'nda temsil etme fırsatı yakaladı. Büyük başarılara imza atan kadrosunda yaşanan ciddi değişiklikler ve yapılan transferlerle beraber takım kadrosu şu an Elwind, Crystal M, Naru, Holyphoenix ve Touch'tan oluşuyor.





HWA GAMiNG

Çok uzun süredir profesyonel arenada yer alan HWA, ilk günden bu yana lige katılan ve çok sayıda oyuncu yetiştirmiş bir takım. HWA ekibi, Sezon 3'ü 3. sırada bitirdikten sonra 2014 Sezonu'na çok iyi hazırlandı. Geçtiğimiz sene Kış Mevsimi'nde finale kadar yükselip finalde DP'ye mağlup olan ekip, ilerleyen mevsimlerde aynı başarıyı sağlayamadı. Takımın önemli oyuncularının aldığı cezaların ardından kendini toparlamakta zorlanan HWA, 2015 Sezonu'na ise ligin favorilerinden birisi olarak giriyor. Sezon öncesi dönemin en önemli transferlerinden birini gerçekleştirerek fabulous'ı üst koridora alan takımda Stomaged, WrisTCutter, Zeitnot ve Lelouch kadronun geri kalanını oluşturuyor.





NUMBERONE

2011 senesinde kurulan Numberone, Ligin kapalı kutusu olarak görülüyor. Şu an *League of Legends* takımı dereceli takım sıralamalasında 3v3 ve 5v5 kategorilerinde Şampiyonluk Aşaması'nda yer alıyor. 2014 senesi boyunca çeşitli turnuvalarda (Türkiye Kupası, PCL, HKT) yer alarak tecrübe kazanan ekip 2015 Şampiyonluk Ligi Elemeleri'nde Nilüfer BelediyEspor karşısında favori konumunda olmamasına rağmen 3-1'lik skorla galip gelmeyi başardı ve Şampiyonluk Ligi'ne adını yazdırdı. Şampiyonluk Ligi'ne Ankara'dan katılacak ilk takım olan NR1; Decagon Moon, Padden ve Swanepoel'dan oluşan kadrosuna Crisange ve Afrox eklemelerini yaptı. 2015 Şampiyonluk Ligi öncesi bireysel yetenek olarak kimi rakiplerinin gerisinde kalsalar da, elemeler boyunca sergiledikleri akıcı takım oyunuyla sürprizlere imza atabileceklerini gösterdiler.



TEAM TURQUALiTY

2005 yılında kurulan Team Turquality, Sertan Kay ve Cem Taşkıran önderliğinde faaliyet gösteriyor. *League of Legends*'a ilk olarak 2012 yılında adım atan takım en büyük başarısını sezom 3 kadrosuyla elde etti. Kış ve Bahar Mevsimi Finallerinde yarı finalden ötesini göremeyen TT, Yaz Mevsimi Finali'nde finale yükselmeyi başardı. Aynı başarıyı TBF'de de tekrarlayan ekip 2015 Şampiyonluk Ligi'ne direkt katılan iki takımdan birisi oldu. 2014 Sezonu boyunca kadro istikrarını bozmayan takım; LongB, Halpern ve Elysion'dan oluşan iskelete bu sezon alt koridorda birlikte oynayacak Killeres ve Un1tback'i ekledi.



ZONE ESPORTS

2014 Sezonu'nda iki kez Yükselme Ligi Finallerinde mücadele eden ancak Şampiyonluk Ligi'ne yükselmeyi başaramayan Zone, TBF katılımı sayesinde seri başı olma hakkı elde ettiği elemelerden galip çıkmayı başardı. Oldukça aktif bir transfer dönemi geçiren ekip Realen, Euphony, Misery, Madness ve Tyresse'den oluşan bir kadro kurdu. Tecrübeli oyuncuların önderliğinde elemelerde maç kaybetmeyen Zone, 2015 Şampiyonluk Ligi'ne de çok iddialı giriyor.

2015 YILI ŞL FİKSTÜRÜ

ŞAMPİYONLUK LİGİ 2015 KARŞILAŞMALARININ FİKSTÜRÜ BELLİ OLDU!

MAÇ #	Tarih	Mavi Takım		Kırmızı Takım	Saat
	1. HAFTA				
1	24 OCAK	BJK	1 - 0	BPI	14.00
2	24 OCAK	TT	0 - 1	HWA	15.00
3	24 OCAK	ATLAS	0 - 1	DP	16.00
4	24 OCAK	ZONE	0 - 1	NR1	17.00
5	25 OCAK	HWA	1 - 0	BPI	14.00
6	25 OCAK	NR1	0 - 1	BJK	15.00
7	25 OCAK	ATLAS	1 - 0	TT	16.00
8	25 OCAK	DP	1 - 0	ZONE	17.00
	2. HAFTA				
9	31 OCAK	BPI	0 - 1	ATLAS	14.00
10	31 OCAK	BJK	1 - 0	HWA	15.00
11	31 OCAK	TT	1 - 0	ZONE	16.00
12	31 OCAK	NR1	0 - 1	DP	17.00
13	1 ŞUBAT	ZONE	0 - 1	BPI	14.00
14	1 ŞUBAT	BJK	1 - 0	ATLAS	15.00
15	1 ŞUBAT	HWA	1 - 0	NR1	16.00
16	1 ŞUBAT	DP	0 - 1	TT	17.00
	3. HAFTA				
17	7 ŞUBAT	BPI		DP	14.00
18	7 ŞUBAT	ZONE		BJK	15.00
19	7 ŞUBAT	ATLAS		HWA	16.00
20	7 ŞUBAT	TT		NR1	17.00
21	8 ŞUBAT	TT		BPI	14.00
22	8 ŞUBAT	DP		BJK	15.00
23	8 ŞUBAT	ZONE		HWA	16.00
24	8 ŞUBAT	NR1		ATLAS	17.00

MAÇ #	Tarih	Ev Sahibi	Deplasman	Saat
	4. HAFTA			
25	14 ŞUBAT	NR1	BPI	14.00
26	14 ŞUBAT	BJK	TT	15.00
27	14 ŞUBAT	HWA	DP	16.00
28	14 ŞUBAT	ATLAS	ZONE	17.00
29	15 ŞUBAT	BPI	BJK	14.00
30	15 ŞUBAT	HWA	TT	15.00
31	15 ŞUBAT	DP	ATLAS	16.00
32	15 ŞUBAT	NR1	ZONE	17.00
	5. HAFTA			
33	21 ŞUBAT	BPI	HWA	14.00
34	21 ŞUBAT	BJK	NR1	15.00
35	21 ŞUBAT	TT	ATLAS	16.00
36	21 ŞUBAT	ZONE	DP	17.00
37	22 ŞUBAT	ATLAS	BPI	14.00
38	22 ŞUBAT	HWA	BJK	15.00
39	22 ŞUBAT	ZONE	TT	16.00
40	22 ŞUBAT	DP	NR1	17.00
	6. HAFTA			
41	28 ŞUBAT	BPI	ZONE	14.00
42	28 ŞUBAT	ATLAS	BJK	15.00
43	28 ŞUBAT	NR1	HWA	16.00
44	28 ŞUBAT	TT	DP	17.00
45	1 MART	DP	BPI	14.00
46	1 MART	BJK	ZONE	15.00
47	1 MART	HWA	ATLAS	16.00
48	1 MART	NR1	TT	17.00
	7. HAFTA			
49	7 MART	BPI	TT	14.00
50	7 MART	BJK	DP	15.00
51	7 MART	HWA	ZONE	16.00
52	7 MART	ATLAS	NR1	17.00
53	8 MART	BPI	NR1	14.00
54	8 MART	TT	BJK	15.00
55	8 MART	DP	HWA	16.00
56	8 MART	ZONE	ATLAS	17.00


BJK
1903

★RÖPORTAJ★

ONUR "LETHiLiON" AKSU

OYUNCU ODAKLI TAKIM KOÇU



DENİZ KIRCA

Merhaba Onur. Her ne kadar Türkiye'deki LoL oyuncuları arasında çok iyi tanınsan da, bize biraz kendinden bahseder misin? Profesyonel oyunculuğa ve sonrasında takım kurmana kadar uzanan LoL serüvenin nasıl başladı?

Merhaba. Sabancı Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği mezunuyum. Küçük yaştan itibaren oyun oynamak hayatımın ciddi bir parçası oldu. Hatta bilgisayar mühendisliği seçmemde bunun da etkisi olduğunu söyleyebilirim. League of Legends'la daha beta aşamasındayken üniversitede tanıştım. LoL'e başlamamdan kısa süre sonra bu oyunun elektronik spor potansiyeli olacağını hissettim ve ciddi anlamda kendimi geliştirmeye çabaladım. Bir süre sonra Türkiye'nin önde gelen oyuncularıyla tanışıp takım kurarak profesyonel oyunculuk hayatıma başlamış oldum.

Türkiyeli LoL oyuncuları seni önce TT sonrasında Wildfire takımında "bayrak adam" olarak gördü. Sonrasında Beşiktaş JK bünyesine katılan Aces-High takımının kurucusu ve kaptanı oldun. Bize biraz bu süreçten bahsedebilir misin?

Daha önce oynadığım takımlarda oyuncu ve takım kaptanı olarak yer aldım. Bu süreçte edindiğim tecrübeler ve gözlemlerim sayesinde benimle benzer düşünceleri taşıyan oyuncularla birlikte kendi takımımızı kurma kararı aldım. *(Not: Aces High artık Beşiktaş eSpor olarak biliniyor.)*

Wildfire'dan ayrıldıktan sonra "daha oyuncu odaklı takım oluşumlarının" var olması gerektiğinden bahsetmiştin. Burada tam olarak ne demek istiyorsun? Türkiye'deki eSpor takımlarında eksikliğini hissettiğin durumlar neler?

Oyuncu odaklı takım derken bahsetmek istediğim nokta oyuncularını dinleyen ve takım kararlarını oyuncularla birlikte vermeye özen gösteren bir takım anlayışı. Takımımızın kurulmasından itibaren bu anlayıştan sapmamaya çalıştık. Kendim de bir oyuncu olarak, oyuncuların neler düşündüğünü ve ne ihtiyaçları olduğunu biliyorum. Elimizden geldiğince doğru oyuncularla çalışıp onların problemlerini çözerek başarıya ulaşabileceğimizi düşünüyorum.

Geçtiğimiz sayıda Türkiye'nin önde gelen eSpor takımlarının menajerleriyle takım yönetimiyle ilgili konuşmuştuk. Türk oyuncuların yaş ve konum itibarıyla duygusal ve fazla talepkâr olmaları menajerler tarafından büyük bir sorun olarak nitelendirilmişti. Bu konuda sen ne düşünüyorsun? Türkiye'deki oyuncular profesyonel eSporcu olma yolunda sence neler yapmalı?

Diğer takım menajerlerinin bu görüşünü tamamen anlıyorum ve onlara katılıyorum. Ancak oyuncularla doğru bağ ve iletişim kurulduğu zaman çözülemeyecek problemin olmadığı kanaatindeyim. Diğer taraftan tabii ki oyuncuların da üzerine düşen sorumluluklar var. Öncelikle oyuncuların bireysel düşünmekten uzaklaşıp, takım olmanın önemini kavramaları ve bu takımın ciddi birer parçası olduklarını fark etmeleri gerekiyor. Bu şekilde karşılıklı anlayış ve saygı çerçevesinde hem oyuncular hem de takımlar eSpor kavramını daha ileriye taşıyacaklardır.

eSpor takımları açısından oyuncu yönetimi, menajerleri en çok zorlayan konulardan birisi olarak ön plana çıkıyor. Oyuncu açısından bakınca bir eSpor takımını yönetirken menajerlerin sence nelere dikkat etmesi gerekiyor?

Menajerler açısından bakıldığında oyuncu yönetimi gerçekten zor ve önem taşıyan bir konu. Burada bence dikkat edilmesi gereken en önemli nokta oyuncularla sağlam bir bağ oluşturup onlara takımın önemli bir parçası olduklarını hissettirmek. Bunun yanında daha önce bahsettiğim gibi oyuncuları dinleyerek onların bakış açısından olayları görmeye çalışmak ve olabildiğince bu şekilde kararlar almak gerektiğini düşünüyorum.

Yabancı kuralı hakkında ne düşünüyorsun? Sence yabancı oyuncular, yerel oyuncuların gelişimine katkı sağlar mı?

Yabancı oyuncu kuralı kesinlikle Türkiye LoL arenası için faydalı bir gelişme oldu. Takımların yurtdışından iki oyuncu getirebiliyor olması hem ligdeki rekabeti artıracak hem de farklı tarzda oyunların Türk metasına girmesini sağlayacaktır. Diğer yandan Türk oyuncuların artık kendilerini sürekli iyi bir seviyede tutması gerekiyor. Türk oyuncu açısından bakıldığı zaman ilk başta problem teşkil edecek bir durum gibi görünmesine rağmen, uzun vadede eSporun Türkiye'de gelişmesini hızlandıracağını, özellikle yurtdışında başarı elde etmemiz konusunda fayda sağlayacağını düşünüyorum.

Şampiyonluk Ligi'nde yer alacaksınız. Yeni sezon için planlarınız neler?

Çok yoğun ve stresli bir süreç sonrasında lige katılmaya hak kazandık. Tabii ki yeni sezonda diğer takımlar gibi amacımız şampiyonluğa oynamak. Özellikle bu sene ciddi bir rekabetin bizi beklediğini düşünüyorum. Planlarımız ilk aşamada lige kadarki süreçte en sağlam kadroyu oluşturup ciddi bir çalışma temposu başlatmak. Uzun vadede planlarımız ise uluslararası anlamda Türkiye'yi iyi bir şekilde temsil edecek bir takım oluşturmak.

Riot Games Türkiye Ofisi açıldıktan sonra ülkemizdeki eSporcuların hayatı bir anda değişti. Bu süreçte Riot Games Türkiye ekibinin çalışmalarını sen nasıl buluyorsun?

Riot Games Türkiye Ofisi açılmadan önce arkadaş ortamında turnuvalara katılan oyuncular bir anda çok keyifli ama öte yandan büyük sorumluluk gerektiren profesyonel oyuncu olma yolunda adımlar atmaya başladı. Bu 2,5 sene boyunca yapılan çalışmaların gerçekten eSporu Türk oyuncusuna daha yakından tanıttığını ve sevdirdiğini düşünüyorum. Kısa zamanda çok büyük yol kat edildi ve bu durum hızlanarak da devam ediyor. eSpor özellikle bu sene profesyonel ligin gelmesiyle birlikte bir anda bambaşka bir boyut kazanacaktır. Riot Games'e Türkiye'de oyunculuk kavramına bu kadar değer kattıkları için çok teşekkür ediyorum.

eSpor, Türkiye'de hâlâ gelişmekte olan bir kavram. Sürecin en başından beri eSpora çok emek veren birisi olarak sence ülkemizdeki LoL takımlarının ve oyuncularının hangi alanlarda kendilerini geliştirmesi gerekiyor?

Öncelikle hem takımların hem de oyuncuların anı kurtarmaya çalışmaktan ziyade daha uzun vadeli ve profesyonel düşünmeleri gerektiği kanaatindeyim. Sağlam temellerle birbirine bağlı bir ekip olma mantığıyla hareket edilmesi gerektiğini düşünüyorum. Oyuncuların takım olmanın ne demek olduğunun farkına varması ve takımların da oyuncuların ne kadar değerli olduğunun bilincinde olması gerekiyor. Bunun yanında ciddi bir kitle artık eSporu takip etmeye başladı. Bu oyuna hem oynayarak hem de maçları takip ederek zaman ayıran taraftarların da yeri gerçekten çok önemli. Hem takımların hem de eSporcuların bu taraftarla karşılıklı diyaloğunun iyi olması gerektiğini düşünüyorum.

Profesyonel olarak eSpor takımlarında oynamak isteyen LoL oyuncularına tavsiyelerin neler?

Öncelikle profesyonel oyuncu olmanın dışarıdan göründüğü kadar kolay bir iş olmadığının farkına varılması gerekiyor. Profesyonel oyuncu olmak ciddi antrenman saatleri, büyük sorumluluk, sürekli kendini geliştirme baskısıyla birlikte geliyor. Tabii ki bunların yanında çok keyifli anları da var. Bu yola baş koymak isteyen oyuncuların öncelikle kendilerini bireysel olarak olabildiğince iyi bir seviyeye getirmesi gerekiyor. Sadece bireysel iyi oyuncu olmak da tabii ki yetmiyor. Çevrelerinde kafa yapısı birbirine uyan arkadaşları varsa takım kurup en azından takım oyunu konusunda da fikir edinmeleri gerekiyor. Karşılaşacakları en büyük zorluk iyi takımların dikkatini çekmek olacaktır. Ama artık profesyonel ligin gelmesiyle birlikte takımlar akademi takımlarını ve yedek kadrolarını oluşturmaya başladı. Kendilerini dereceli sırada veya daha küçük çaplı turnuvalarda göstererek bu şekilde önde gelen takımlara da girme şansları olduğunu düşünüyorum.



EU/NA/TR 2015 TAKIMLARI

BU SEZON NEFESİNİZİ KESECEK

Her sezon öncesi transferlere, yeni takımlara, liglerde değişikliklere alışığız. Ama 2014 Sezonu'nun bitişiyle öyle bir transfer fırtınası başladı ki liglerin heyecanını aratmadı. Finallerden beri ne olup bittiğini takip etmediyseniz yeni takım kadrolarını gördüğünüzde ağzınız açık kalabilir.

KORE'DEN GÖÇ EDENLER

En büyük fırtınalar eSpor'un yuvası G. Kore'de koptu. Geçen senenin en iyi takımı Samsung'un bütün oyuncuları takımdan ayrıldı ve artık hiç biri G. Kore'de oynamıyor. Bu muhteşem ekip beş ayrı Çin takımına dağıldı. Mata, Dandy ve Heart'ı Vici Gaming, Pawn ve Deft'i Edward Gaming, imp ve Acorn'u LGD Gaming, Looper ve dade'yi M3 formasıyla izleyeceğiz. Bu göç dalgasından diğer takımlar da nasibini aldı. KT Rolster'dan KaKAO ve RooKie, Najin'den Save, CJ Entus'dan Flame en göze çarpan isimler arasında. 2013'ün şampiyonu SKT T1'in yıldız isimleri Piglet ve Impact ise NA LCS'e transfer oldu. Anlayacağınız G. Kore'de pek de yıldız oyuncu kalmadı. Bu sene Koreliler genç yeteneklerle ne kadar başarılı olacak göreceğiz ama geçen senelerdeki gibi Dünya Şampiyonasını hallaç pamuğuna çevireceklerini hiç sanmıyoruz.

Anlayacağınız 2015 Çinlilerin yılı olacak gibi gözüküyor. İçlerinde tümünü alt edip dünya şampiyonluğuna uzanacak bir takım varsa o da OMG. Dünya Şampiyonası'nda zaten harika bir performans gösteren OMG, yılın transfer bombasını dünyanın en iyi nişancısı olarak görülen Uzi'yi takımına katarak patlattı. Gogoing, Cool ve Uzi'nin yanyana oynadığı bir takımı kim durdurabilir bilmiyoruz.

ASLAR OYUNDA

Türkiye'de belki Kore'dekine benzer bir kıyamet yaşanmadı ancak daha transfer sezonunun başından Dark Passage'ın iki yıldız ismi fabFabulous ve HolyPhoenix'in takımdan ayrılması herkesi şok etti, ardından TrieLBaenRe aktif oyunculuğu bırakıp koçluk koltuğuna geçince efsane ekip büyük oranda dağılmış oldu. DP önce Touch'ı kalıcı olarak kadrosuna ekledi, üst koridora da BPI'dan Elwind'i transfer etti. Herkes HolyPhoenix'in yerini kimin dolduracağını merak ederken efsane oyuncu takımına geri döndü.

Diğer yandan herkesin gözü HolyPhoenix'in kısa ayrılığı boyunca katıldığı Aces High'daydı. Wild Fire'dan Lethilion'un koçluğunda, eski takım arkadaşları Thaldrin ve Theokoles ile kurduğu takım her ne kadar HolyPhoenix'i elinde tutamasa da bu açığı yurtdışı transferleriyle kapadı. Bu arada Aces High, yılın flaş gelişmelerinden birine imza atarak Beşiktaş JK bünyesine katıldı. Böylece Türkiye'de ilk defa büyük bir spor kulübü Espor branşı açmış oldu. İlk ciddi sınavını Uluslararası Özel Turnuva ile veren takım, burada aldığı birincilikle Beşiktaş'ın büyüklüğüne yakışır bir performans gösterdi.

Sezon öncesi diğer önemli transferler BPI'dan Crimson'ın HWA'ya geçişi ve HWA'dan un1tback'in TT'ye transferiydi. TT'den ayrılan Honos ve Zergsting yeni bir takım hazırlığında olsa da bu yıldız oyuncuları şimdilik Şampiyonluk Liginde izleyemeyeceğiz.

LCS'LER PEK BİR ŞENLİKLİ

Bütün bu transfer çalkantılarından LCS'ler de nasibini aldı. İlk bomba geçen sene EU LCS'in en iyi oyuncusu Rekkles'ın Fnatic'den ayrılmak istediği haberiydi. Hatta "Ya xPeke gider ya ben" dediği konuşuluyordu. Başta inanmak istememiştik ama sonunda her ikisi de Fnatic'den ayrıldılar. Ardından Cyanide bir süreliğine aktif oyunculuğu bıraktığını açıkladı, sOAZ'da xPeke ile birlikte Origen takımını kurunca, YellOwStaR dışında bütün Fnatic kadrosu dağılmış oldu. Rekkless'ı kapan geçen senenin EU LCS şampiyonu Alliance'dı, takım ayrıca adını Elements'e çevirdi. Maalesef sezon öncesi Millenium, SHC, NiP gibi iyi takımların dağılışına da şahit olduk.

Atlantiğin diğer yakasında da sular durulmadı. Geçen senenin şampiyonu TSM'in ormancısı Amazing ayrılıp xPeke'nin yeni takımı Origen'e katıldı. Curse adını Team Liquid olarak değiştirirken G. Kore'den FeniX ve Piglet gibi yıldızları transfer etti. En büyük çalkantı ise Dignitas'daydı. Üst üste scarra, ZionSpartan ve Imaqtpie'ı kaybeden takım açıklarını G. Kore'den transfer ettiği Gamsu ve Core JJ ile kapattı.

TAKIM İSİMLERİ NEDEN DEĞİŞTİ?

Ayrıca bu sene pek çok takımın isim değiştirdiğini göreceksiniz. Bunun sebebi Riot'ın yeni getirdiği ve liglerdeki şaibelerin önüne geçmek için konmuş bir kural. Artık aynı kişi birden fazla takıma sahip olamıyor veya maddi ilişki içinde olamıyor. Böylece kardeş takımların birbirine kıyak geçmesi riski ortadan kalkmış oluyor. Bu ikişer takıma sahip Kore takımlarının tek takıma düşmesini (zaten oyuncuları mı kalmıştı) ve Alliance, Evil Geniuses ve Curse gibi takımların isim değiştirmesini gerektirdi.

Eğer sezon öncesi transfer heyecanı biraz olsun bu sene neler yaşanacağına işaretse, geçen seneleri gölgede bırakacak bir sezon bizi bekliyor. Şimdiden mısırları patlatmaya başlamak lazım.



TÜRKİYE LİGİ TAKIMLARI

Türkiye'nin tümüyle profesyonel ilk eSpor ligi başlıyor. Büyük finale kadar sekiz takımı uzun bir yol bekliyor. Üstelik bu sefer rekabet hiç olmadığı kadar sıcak.

Türkiye Şampiyonluk Ligi'nin bu yıl da en büyük favorisi Dark Passage elbette. Ancak geçtiğimiz yıllarda tüm turnuvaları domine eden takımın kadro değişiklikleri sonrası ritmini bulması zaman alacak gibi görünüyor. Diğer yandan yıldız transferlerle kurulan Aces High daha lig öncesi ilk turnuvadan yola şampiyonluk için çıktığını ortaya koydu.

Bu yılın öncekilerden diğer bir farkı takımların ikişer yabancı oyuncu alabiliyor olması. Bu haklarını ispanyol oyuncularla kullanan Atlas ve Team Coast'tan iki oyuncu transfer eden BPI rakipleri için bir soru işareti.

Yabancı transferini tercih etmeyen ama kadrosunda iki değişikliğe giden, geçen senenin ikincisi TT de bu sezonun iddialı takımlarından biri.

Diğer yandan yıllardır DP'yi bir gölge gibi izleyen HWA rakibinin usta üst koridor oyuncusu fabFabulous'u transfer ederek elini güçlendirdi. Ezili rakibini yakalamak için ihtiyaç duyduğu eksik parça Fabulous muydu göreceğiz?

Anlayacağınız bu sene LoL sahnesi büyük sürprizlere gebe, iddialar yüksek ve DP'nin işi eskisi gibi kolay değil.



ATLAS ★ TAKIM BAŞARISI: YAZ SEZONU FİNALLERİ #4 - 2014

ÜST KORİDOR
JERONIMO *"Jer0m"* PUJDERS TARRAGA
OYNADIĞI TAKIMLAR: Team SalsaLoL, Overgaming, Karont3

ORMAN
RASİH *"Dolce"* BURAK
OYNADIĞI TAKIMLAR: Shop4Gamers, RGESC

ORTA KORİDOR
SERGE MADRIGAL *"Lysvan"* GOMEZ
OYNADIĞI TAKIMLAR: BPI Gaming

NİŞANCI
CİHAN *"Ciyansan"* ÇİLİNGİR
OYNADIĞI TAKIMLAR: Heavy Botlane Reason Gaming

DESTEK
RÜŞTÜ *"Terap1st"* ÖZKÖK
OYNADIĞI TAKIMLAR: BPI Gaming



BEŞİKTAŞ ESPOR KULÜBÜ ★ TAKIM BAŞARISI: ULUSLARARASI ÖZEL TURNUVA #1 - 2015

ÜST KORİDOR
BERKE *"Thaldrin"* DEMİR
OYNADIĞI TAKIMLAR: Wild Fire, Team Turquality

ORMAN
MUHAMMED *"Theokoles"* IŞIK
OYNADIĞI TAKIMLAR: Dark Passage, Team Turquality, Wild Fire

ORTA KORİDOR
ISAK PETTERSEN *"Energy IceCold"* FJELL
OYNADIĞI TAKIMLAR: -

NİŞANCI
TOMAS *"Nardeus"* MARSALEK
OYNADIĞI TAKIMLAR: Heavy Botlane Benched Gaming, Reason Gaming

DESTEK
MUSTAFA KEMAL *"Dumbledoge"* GÖKSELOĞLU
OYNADIĞI TAKIMLAR: ANT E-Spor, Nilüfer Belediye 1603



TEAM TURQUALITY

TAKIM BAŞARISI: TÜRKİYE BÜYÜK FİNALİ #2 - 2014



ÜST KORİDOR

SERKAN "LongB" ÜLKÜCÜ

OYNADIĞI TAKIMLAR: Dark Passage



ORMAN

ARAL "HALPERN" NORMAN

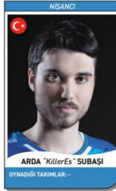
OYNADIĞI TAKIMLAR: Plan-B Gaming, HWA



ORTA KORİDOR

SERGEN "Elysion" DİKEL

OYNADIĞI TAKIMLAR: ANT Gaming



NİŞANCI

ARDA "KillerEs" SUBAŞI

OYNADIĞI TAKIMLAR: -



DESTEK

İSHAK "un1tback" YILMAZ

OYNADIĞI TAKIMLAR: HWA, ANT Gaming



ZONE ESPORTS

TAKIM BAŞARISI: TÜRKİYE BÜYÜK FİNALİ ÇEYREK FİNAL - 2014



ÜST KORİDOR

UTKU CAN "Realen" ZORLU

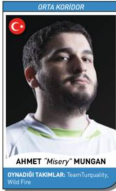
OYNADIĞI TAKIMLAR: HWA Gaming, ANT Gaming



ORMAN

AYKUT "Euphony" ÖZGAN

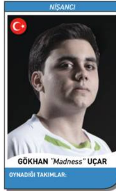
OYNADIĞI TAKIMLAR: -



ORTA KORİDOR

AHMET "Misery" MUNGAN

OYNADIĞI TAKIMLAR: TeamTurquality, Wild Fire



NİŞANCI

GÖKHAN "Madness" UÇAR

OYNADIĞI TAKIMLAR:



DESTEK

COŞKUN "Tyresse" EREN

OYNADIĞI TAKIMLAR: Wild Fire, Team Turquality



BPI PHOENIX

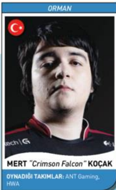
TAKIM BAŞARISI: TÜRKİYE BÜYÜK FİNALİ #4 - 2014



ÜST KORİDOR

HASAN SEFA "NasesUyno" ÖZALP

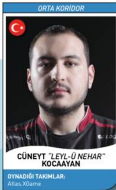
OYNADIĞI TAKIMLAR: Team Turquality



ORMAN

MERT "Crimson Falcon" KOÇAK

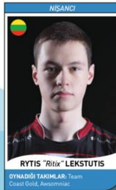
OYNADIĞI TAKIMLAR: ANT Gaming, HWA



ORTA KORİDOR

CÜNEYT "LEYL-Ü NEHAR" KOCAAYAN

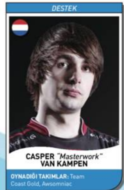
OYNADIĞI TAKIMLAR: Atlas.XGame



NİŞANCI

RYTIS "Ritix" LEKSTUTIS

OYNADIĞI TAKIMLAR: Team Coast Gold, Awsomniac



DESTEK

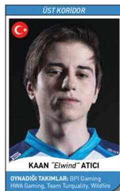
CASPER "Masterwork" VAN KAMPEN

OYNADIĞI TAKIMLAR: Team Coast Gold, Awsomniac



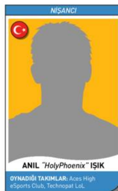
DARK PASSAGE

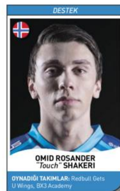
***TAKIM BAŞARISI:* INTERONATIONAL WILDCARD GAMESCOM #1 - 2014**







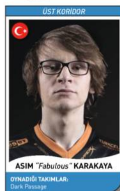




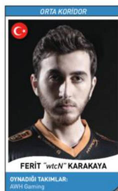


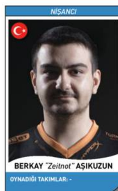
HWA

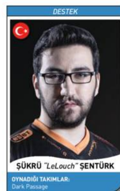
***TAKIM BAŞARISI:* KIŞ MEVSİM FİNALİ #2 - 2014**













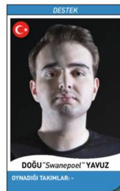
NUMBERONE ESPORTS













AVRUPA LCS TAKIMLARI

Fnatic çalkantılar içinde dört oyuncusunu kaybederken, Elements (Alliance) Avrupa'nın en iyi taşıyıcılarıyla şova hazırlanıyor

Bu sezon EU LCS yeni takımlar ve kadrosunu toptan yenilemiş takımlarla dolu. Böyle bir ortamda geçen senenin şampiyonu Alliance'ın rakibi yok gibi gözüküyor. Kural değişiklikleri gereği (EG ile marka sahipleri aynıydı) Elements adını alan ekipteki tek değişiklik geçen senenin MVP'si Rekkles'in transferiydi. Avrupa'nın en iyi taşıyıcılarını bir araya getiren bu kadro eğer saçmalamazlarsa Avrupa'da yenilmez gözüküyor. Froggen ve Rekkles ikilisinin sadece Avrupa'da değil dünyanın geri kalanındaki takımları da şimdiden ürküttüğünü tahmin etmek zor değil. Geçen senenin ikincisi Fnatic az tanınan yeni kadrosuyla tam bir bilinmez. Usta kaptan YellowStaR bu yeni ekibi toparlayabilecek mi göreceğiz ama geçen sene kadar iddialı olmadıkları kesin.

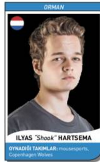
Lig içinde asıl mücadele ikincilik için yaşanacak ve kıyasıya bir çekişme olacak gibi görünüyor. Zaten performansı sürekli değişen Avrupa takımları arasında o kadar çok oyuncu değişimi oldu ki kimin sürpriz yapıp kimin geride kalacağını kesitrmek gerçekten zor.

Elbette geçen seneyi 3 ve 4. sırada tamamlayan SK Gaming ve ROCCAT avantajlı. Ancak her ikisi de iki oyuncu değiştirdiğinden takım içi uyumları soru işareti. Taşıyıcılarını değiştiren SK'nın işi biraz daha zor gibi, diğer yandan ROCCAT Nukeduck ve Woolite transferleriyle uzun vadede daha da güçlenebilir gözüküyor.



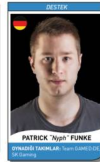
ELEMENTS (ALLIANCE) ★ TAKIM BAŞARISI: EU LEAGUE CHAMPIONSHIP SERIES #1 - 2014





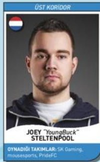


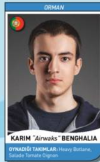


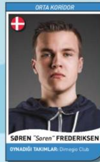




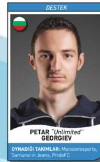
COPENHAGEN WOLVES ★ TAKIM BAŞARISI: EU LCS BAHAR FİNALLERİ #6 - 2014









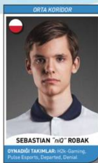


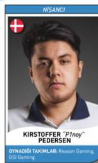


GAMBIT GAMING ★ *TAKIM BAŞARISI:* **DÜNYA ŞAMPİYONASI FİNALİ #5/#8 - 2013**













GIANTS! GAMING





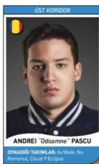


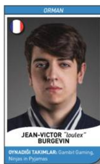






H2K GAMING ★ *TAKIM BAŞARISI:* **EU CHALLANGER SERIES YAZ PLAYOFF #1 - 2014**





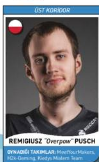


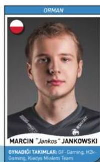






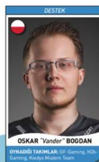
ROCCAT ★ *TAKIM BAŞARISI:* **LCS EU SPRING PLAYOFFS #3 - 2014**













UNICORNS OF LOVE

ÜST KORİDOR

TAMÁS *"Vizicsacsi"* KISS
OYNADIĞI TAKIMLAR: Animate eSports, Eternity Gaming

ORMAN

MATEUSZ *"Kikis"* SZKUDLAREK
OYNADIĞI TAKIMLAR: MeetYourMakers, Copenhagen Wolves, SK Gaming Prime

ORTA KORİDOR

TRISTAN *"PowerOfEvil"* SCHRAGE
OYNADIĞI TAKIMLAR: Irelia, Zac, Renekton

NİŞANCI

PONTUS *"Vardags"* DAHLBLOM
OYNADIĞI TAKIMLAR: Irelia, Zac, Renekton

DESTEK

ZDRAVETS *"Hylissang"* GALABOV
OYNADIĞI TAKIMLAR: Irelia, Zac, Renekton



FNATIC

★ TAKIM BAŞARISI: **DÜNYA ŞAMPİYONASI #1 - 2011**
DÜNYA ŞAMPİYONASI #3/#4 - 2013

ÜST KORİDOR

SEONGHOON *"Huni"* HEO
OYNADIĞI TAKIMLAR:

ORMAN

KIM *"Reignover"* UI-JIN
OYNADIĞI TAKIMLAR:

ORTA KORİDOR

FABIAN *"Febiven"* DIEPSTRATEN
OYNADIĞI TAKIMLAR: H2K, Cloud 9

NİŞANCI

PIERRE *"Steeelback"* MEDJALDI
OYNADIĞI TAKIMLAR: SK Gaming, GSI Gaming

DESTEK

BORA *"YellowStaR"* KIM
OYNADIĞI TAKIMLAR: against All authority, SK Gaming, Millenium



SK GAMING

★ TAKIM BAŞARISI: **EU LCS BAHAR FİNALLERİ #2 - 2014**

ÜST KORİDOR

SIMON *"fredy122"* PAYNE
OYNADIĞI TAKIMLAR: Supa Hot Crew, against All authority

ORMAN

DENNIS *"Svenskeren"* JOHNSEN
OYNADIĞI TAKIMLAR: Supa Hot Crew, Ninjas in Pyjamas, Copenhagen Wolves

ORTA KORİDOR

HAMPUS *"Fox"* MYHRE
OYNADIĞI TAKIMLAR:

NİŞANCI

KONSTANTINOS *"FORG1VEN-GRE"* TZORTZIOU-NAPOLEON
OYNADIĞI TAKIMLAR: Different Dimension, Copenhagen Wolves, Mad Gods

DESTEK

CHRISTOPH *"nRated"* SEITZ
OYNADIĞI TAKIMLAR: Lemondogs, Evil Geniuses, Fnatic

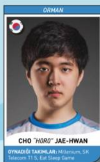


MEET YOUR MAKERS (SHC)

★ TAKIM BAŞARISI: **2014 EU LCS YAZ FİNALLERİ #5**

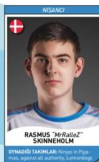
ÜST KORİDOR

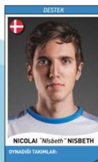
MIMER *"MImer"* AHLSTRÖM
OYNADIĞI TAKIMLAR: Ninjas in Pyjamas, Eternity

ORMAN

CHO *"H0R0"* JAE-HWAN
OYNADIĞI TAKIMLAR: Millenium, SK Telecom T1 S, Eat Sleep Game

ORTA KORİDOR

MARCIN *"kori"* WOLSKI
OYNADIĞI TAKIMLAR:

NİŞANCI

RASMUS *"MrRalleZ"* SKINNEHOLM
OYNADIĞI TAKIMLAR: Ninjas in Pyjamas, against all authority, Lemondogs

DESTEK

NICOLAI *"NIsbeth"* NISBETH
OYNADIĞI TAKIMLAR:



KUZEY AMERİKA LCS TAKIMLARI

Geçen sene Çinlilerin akın ettiği Kuzey Amerika takımları bu yıl da G. Korelileri ağırlıyor. C9 ve TSM etkinliğini sürdürebilecek mi?

Bu sene bir çok NA takımı bir ya da iki Koreli ekledi takımına. Üstelik öyle parlak isimler var ki ligdeki bütün dengeleri değiştirebilir.

Transferlerin en parlağı SKT T1'ın yıldız nişancısı Piglet. Team Liquid'de (Eski adıyla Curse) Cop'un yerine gelen yıldız oyuncuya orta koridorda Voyboy'un yerine gelen diğer bir koreli Fenix eşlik edecek.

Geçen senenin üçüncüsü TiP (Eski adıyla LMQ) ise SKT T1'in diğer bir yıldızı Impact'ı üst koridoruna aldı. XiaoWeiXiao ile birlikte zehir gibi bir ikili olsalar da takımın geriye kalanını pek yakından tanımıyoruz.

Ligin diğer iki koreli yıldızı ise Samsung'dan Dignitas'a geçen Gamsu ve Najin'den Winterfox'a (Eski adıyla EG) gelen Helios. Ama her iki takımın da kadroları o denli değişti ki bahar sezonunda çok büyük varlık göstermelerini beklemiyoruz açıkçası. Ancak yaz sezonunda sürpriz yapabilirler.

Geçen senenin ilk iki sırasındaki TSM ve Cloud 9 ise kadrolarını korudular. Tek değişiklik TSM'de Amazing'in yerine gelen ormancı Santorin. Eğer Bjergsen hemşerisiyle hızlı kaynaşırsa halen ligin en büyük iki favorisi TSM ve C9.

Kadrosuna ZionSpartan ve Xmithie gibi iki usta oyuncu ekleyen CLG'yi de es geçmemek gerekiyor. Liquid ve TiP ile birlikte CLG, ligde üçüncülüğü zorlayacak ve şansları yaver giderse sürpriz yapabilecek takımlar olarak gözüküyor.



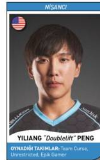
COUNTER LOGIC GAMING

★ TAKIM BAŞARISI: NA LCS BAHAR FİNALLERİ #3 - 2014













CLOUD 9

★ TAKIM BAŞARISI: DÜNYA ŞAMPİYONASI #5/#8 - 2014
NA LCS BAHAR FİNALLERİ #1 - 2014





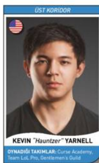








GRAVITY (CURSE ACADEMY)







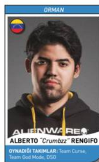




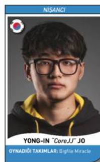


DIGNITAS ★ TAKIM BAŞARISI: KUZEY AMERİKA BÖLGE FİNALLERİ #2 - 2012













WINTERFOX (EG) ★ TAKIM BAŞARISI: EU LCS BAHAR FİNALLERİ #3 - 2013













TEAM IMPULSE







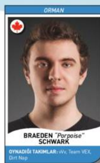






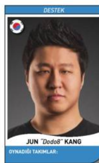
TEAM 8 ★ TAKIM BAŞARISI: NA CHALLENGER SERIES YAZ FİNALLERİ #1 - 2014













TEAM COAST ★ TAKIM BAŞARISI: 2014 NA CHALLENGER SERİSİ YAZ PLAYOFF #3













TEAM LIQUID (CURSE) ★ TAKIM BAŞARISI: 2014 NA LCS YAZ PLAYOFF #4













TEAM SOLOMID ★ TAKIM BAŞARISI: 2014 DÜNYA ŞAMPİYONASI #5 - #8











GÖLGENİN YUMRUĞU
AKALİ

GÜCE DENGEYİ GETİRİN -CEREN KARAKÖSE



Üst koridorun vahşi kızlarından biri Akali. Şahane kostümleri ve ninjalık gibi bir altın bileziği var. Daha ne olsun? Bildiğiniz, aşırı güçlü bir suikastçı işte. Serinkanlı, hızlı ve ölümcül!

Akali'yi çoğu şampiyondan ayıran başlıca özelliği, yeteneklerinin mana yerine enerji kullanması. Karşınızda mana kullanan bir şampiyon varsa, koridorda ondan daha uzun süre kalabilirsiniz. Üstelik *İkiz Disiplin* adlı pasif yeteneği Akali'ye ek büyü hasarı ve can emme kazandırıyor. Bu sizin için hem hasar kaynağı, hem de bir nevi can iksiri.

YETENEKLERİN KULLANIMI

Suikastçının Damgası adlı ilk yeteneğinizi koridorda bol bol kullanabilirsiniz. Bu sizin dürtme yeteneğiniz, öldürücü vuruşunuz, enerji yenilemeniz. Üstelik bekleme süresi, damgayı patlatabileceğiniz süreden daha az. Bu yüzden Akali ile oynarken kullanacağınız temel kombo Q-bekle-vur-vur-Q-vur olacak. İlk damgayı attığınızda birkaç saniye bekleyip saldırarak damgayı patlatmalı, ikinci bir saldırıyla hasar vermeli, sonra tekrar damgalamalı ve tekrar saldırmalısınız. Bu sırada hem enerjinizi hem de canınızı yenilediğiniz için, rakibinizi öldüremeseniz bile karşısında avantaj sağlayabilirsiniz.

İkinci yeteneği *Alacakaranlık Perdesi* ile Akali, etrafında bir duman perdesi oluşturur ve bu alanın içindeyken görünmezlik ve haraket hızı kazanır. Görünmezlikten faydalanıp rakibi kandırmalı, oyalamalı ve bu sırada sürekli hasar vermelisiniz. Üzerinde uzmanlaşması zaman alan bir yetenek, çünkü çok farklı şekillerde kullanılabiliyor. Eğer kendinize güveniyorsanız sırf bu yetenek sayesinde istediğiniz kadar açılabilirsiniz. Bu yeteneğin size attığınız yerde görüş sağladığını unutmayın. Örneğin bir çalıya atıp içini kontrol edebilirsiniz. Ayrıca ormanda destansı bir kaçış sahnesi yaratmak için duvarların arkasında bir yere *Alacakaranlık Perdesi*'ni koyup ulti'yle oradaki bir canavara atlamanız mümkün. Fakat bir de madalyonun öteki yüzü var. Rakip eğer deneyimli bir oyuncuysa, görünmezliğinize engel olmak isteyecek ve Görüş Totemi, Arayıcı Mercek gibi eşyalar kullanacaktır. Yapmanız gereken şey rakibin eşyalarını iyi gözlemlemek ve uygun fırsatı kollamak. Rakip oyuncular arasında Lee Sin, Lulu ve Twisted Fate gibi görünmezliğinizi bozacak şampiyonlar varsa *Perde*'yi kullanmadan önce bu yetenekleri harcamalarını bekleyin. Ayrıca görünmezken hedef alınamıyor olsanız da, hedef alınmanızı gerektirmeyen yeteneklerden etkileneceğinizi ve hasar alacağınızı unutmayın.

Hilal Vuruşu ile Akali savurduğu kamalarla etrafındaki tüm rakiplere hasar verir. Bu yeteneğiniz pasifinizle uyumlu; canınızı bu şekilde doldurabilirsiniz. Koridoru hızlıca temizlemek için minyonlara karşı kullanabilirsiniz. Takım savaşlarında ise insanın aklına gelen ilk yetenek bu olsa da *Hilal Vuruşu*'nu çok sık kullanmamaya özen gösterin. Çünkü hasarı çok yüksek değil ve enerjiniz bitebilir. Bunun yerine öldürücü vuruşa saklayın.

Son olarak Akali'yi tam bir ninja yapan, atlama-zıplama yeteneği *Gölge Dansı* var. Bu yetenek ile menzilinizdeki bir rakip şampiyon, minyon veya canavarın üstüne atlayabilirsiniz. *Gölge Özü* yüklerinin kendi başına birikmesi biraz uzun sürüyor, ama şampiyon katlederek veya asist yaparak hızlıca tekrar biriktirebiliyorsunuz. Atlama sayınız buna bağlı olduğu için bu yeteneği gereksiz yere harcamamalısınız. Doğru anı seçip diğer yeteneklerle beraber öldürücü darbeler indirmek için kullanmalısınız. *Gölge Dansı* ile *Suikastçının Damgası*'nı da patlatmanız mümkün. Bunların dışında bu yetenek size çok büyük bir hareket kabiliyeti kazandırıyor. Kaçarken, kovalarken veya pozisyon alırken kullanabilirsiniz.

DİĞER TAKTİKLER

Akali oyunun başlarında biraz zayıf kalıyor. Ölmeden dayanmaya çalışın. Can emme özelliğinizi kullanın, güvenli bir şekilde minyon kesmeye bakın, rakibi beslemeyin yeter. Durum müsaitse rakibi ufak ufak rahatsız edebilirsiniz. Üçüncü seviyeden itibaren işiniz biraz daha kolaylaşacak. Q-bekle-saldır-E-W-bekle-Q-saldır-kaç gibi bir kombo kullanabilirsiniz. Böylece hem ciddi hasar verir hem de *Alacakaranlık Perdesi*'nin sağladığı görünmezlik sayesinde daha az hasar alırsınız.

Altıncı seviyeden sonra adeta parlamaya başlıyorsunuz. Şimdi agresif oynamanın tam zamanı. *Gölge Özü* yükleri biriktikçe rakibin kaçış şansı yok denecek kadar azalıyor. Bu noktada iyi beslenmeniz, bol bol öldürmeniz gerekiyor. Çünkü Akali kazandığı altına ve aldığı eşyalara bağlı bir şampiyon; ulti'si de öldürmeye dayalı üstelik. Bu yüzden savaşlarda mutlaka birini öldürmeye bakın. Akali ile diğer koridorlara sık sık baskına gidip ani hasarınızla birini öldürmeniz işten bile değil. Bu yüzden oyunu sürekli izleyin, üst koridora yapışıp kalmayın.

Takım savaşlarında başınıza gelebilecek en kötü senaryo, rakipte sert kontrol yeteneklerinin olması. Bu yüzden Zhonya'nın Kumsaati'ni savaşlar başlamadan önce tamamlamış olmanız lazım. Eğer bu eşyayı ve *Alacakaranlık Perdesi*'ni doğru kullanırsanız, takım savaşlarında Beşte Beş yapmanız mümkün. Hextech Silahkılıç ise adeta Akali için yaratılmış. Tüm özellikleri pasif yeteneğinizle uyum gösteriyor. Şartlar ne olursa olsun bu eşyayı bir an önce edinmeye bakın.

YETENEKLER



İKİZ DİSİPLİN:
• *Güç Disiplini:* Akali'nin normal saldırıları %6 ilave Büyü Hasarı verir; bu değer, her 6 Yetenek Gücü için %1 artar.
• *Kudret Disiplini:* Akali, %6 Can Emme kazanır; bu değer, her 6 ilave Saldırı Gücü için %1 artar.



SUİKASTÇININ DAMGASI: Akali kamasını hedefe savurarak Büyü Hasarı verir ve hedefi 6 saniyeliğine damgalar. Akali'nin damgalı hedeflere karşı yaptığı yakın dövüş saldırıları damganın kaybolmasına yol açarak hasar verir ve Akali'nin Enerjisini yeniler.



ALACAKARANLIK PERDESİ: Akali bir duman perdesi oluşturur. Duman perdesinin içindeyken, Akali görünmez olur ve kısa süreliğine Hareket Hızında ani bir artış olur. Saldırdığında ya da yetenek kullandığında kısa süreliğine görünür hale gelir. Duman perdesine giren rakiplerin Hareket Hızı azalır.



HİLAL VURUŞU: Akali kamalarını savurup Saldırı Gücü ve Yetenek Gücü değerlerine bağlı olarak hasar verir.



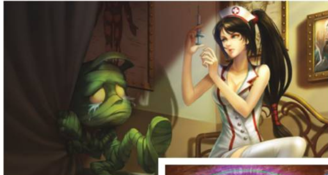
GÖLGE DANSI: Akali gölgeler arasında ilerleyerek hedefine hızla saldırır ve birikmiş Gölge Özü yüklerinden birini kullanarak hasar verir. Akali hem de zamanla hem de şampiyon katlettiğinde ya da asist yaptığında Gölge Özü biriktirebilir. Biriken Gölge Özü sayısı en fazla 3 olabilir.

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI







ARTILAR&EKSİLER

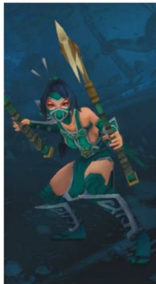


- Yüksek hasar ve hareket kabiliyeti var.
- Baskınları çok etkili.



- Kontrol yetenekleri karşısında bocalıyor.
- Görüş Totemi ve Arayıcı Mercek ile karşı konulabilir.





EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

 Dokuma Zırh

 Can İksiri x4

ASIL EŞYALAR

 Hextech Silahkılıç

 Zhonya'nın Kumsaati

OYUN ORTASI

 Sihirbaz Pabuçları

 Rylai'nin Kristal Asası

OYUN SONU

 Lich Boğan

 Koruyucu Melek

RÜNLER

 **GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ x3**
+4,95 yetenek gücü

 **GELİŞMİŞ KARMA NÜFUZ DAMGASI x9**
+0,9 zırh delme,
+0,62 büyü nüfuzu

 **GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9**
+1 zırh

 **GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9**
+1,34 büyü direnci



HÜZÜNLÜ ROBOT *AMUMU*

HÜZÜNLÜ MUMYA

AMUMU

ARKADAŞ OLALIM MI? -CEREN KARAKÖSE

ÇARP SIÇRA

Amumu antik bir Shurima mezarında, mumya sargıları içinde, korkunç bir keder hissederek uyandığından beri geçmişini hatırlamıyor. Gerçek kimliğini öğrenmek için dünyayı karış karış geziyor. Sihirdar Vadisi ormanının en yalnız ve depresif şampiyonu olsa da, onunla oynaması çok zevkli. Oyunun kaderini değiştirebilen ulti'si yeter!

YETENEKLER

İlk yeteneği *Sargı Atışı* ile Amumu, hedefe doğru kendini çeker ve hedefi sersemletir. Baskın aracınız bu olacak, *Sargı*'yı tutturmayı öğrenmeniz şart. Bu noktada en çok yapılan hata, baskına gidip saatlerce çalıda rakibin uygun pozisyona gelmesini beklemek, rakip hafif yaklaşacak gibi olduğunda *Sargı*'yı atmak ve ıskalamak. Bunun yerine çalıya izlenmediğinizi bilerek girdiğinizde fazla beklemeyin. Rakip çalıya doğru yaklaştığında basitçe yürüyerek çıkın, rakip kaçmaya başlayacaktır, sargıyı atın, tutturun, olay bitmiştir. Çalıda beklerken tutturmaya çalışmaktan daha yüksek bir isabet şansı var. Rakibi yakalamak dışında bunu kaçmak için de kullanabilirsiniz, fakat oyunun başlarında ormanda daha hızlı hareket etmek için kullanmanızı önermem. Çünkü canavarlara yetişmek için sürekli bu yeteneği kullanmak mana kaybetmenize yol açacaktır. Ayrıca ne zaman böyle bir kaçış ve kontrol yeteneğine ihtiyaç duyacağınız belli olmaz, rakip ormancıyla aniden burun buruna gelebilirsiniz. Bunların dışında rakibi arkadaşınızdan sıyırmak için onu sargı atışıyla sersemletebilir, takım savaşlarını bu yetenekle başlatabilirsiniz.

Gözyaşı Seli, Amumu'nun "tank üzen" yeteneği. Verdiği hasar rakibin azami canıyla orantılı olduğu için, bu yetenekle sadece kırılgan şampiyonları değil, herkesi korkutan Garen gibi tankları eritebilir, ormanın en vahşi yaratıklarını kısa sürede kesebilir, Ejderha ve Baron'da takımınıza kısa sürede orantısız kuvvet sağlayabilirsiniz.

Sinir Krizi ile Amumu çevresindeki birimlere büyü hasarı verir. Eğer dışarıdan bir saldırı alırsanız bekleme süresi yarım saniye azalır. Alana hasar verdiğiniz için bu, hele ki pasif yeteneğiniz olan ve rakibin büyü direncini düşüren *Lanetli Dokunuş* ile birleştiğinde, takım savaşlarında çok işinize yarayacak. Ormanda bu yeteneği devamlı kullanabilirsiniz. Eğer bir koridordaki minyon dalgasını temizlemeniz gerekiyorsa, minyonların içine girip onların size vurmasını sağlayın. Böylece bol bol *Sinir Krizi*'ne girebilir, kısa sürede koridoru itebilirsiniz. Baskına gittiğinizde minyonlarının arkasında kalıp güvende olduğunu düşünen rakibi aynı taktikle şaşırtabilirsiniz.

Son olaraksa ulti'si *Hüzünlü Mumya'nın Laneti*, Amumu'nun tüm esprisi. Oyun değiştiren ulti diye de bilinir. Takım savaşlarını başlatıcı olarak Q-Sıçra-R kombosu rakibi hiç beklemediği bir duruma sokacaktır. Takımınızda özellikle Orianna gibi sinerji yaratabileceğiniz, rakibi ortak bir alanda tuttu mu gerisini halledebilecek türden şampiyonlar varsa kaybetmek için gerçekten kötü oynamanız lazım.

BASKINA GİDERKEN ALDI DA BİR YAĞMUR

Gözyaşı Seli'ni açın ve rakibi *Sargı*'yla yakalayın. Normal saldırı ve *Sinir Krizi* kombosundan sonra çekilebilirsiniz. Baskınlarda son vuruşu nişancınıza bırakmaya özen gösterin, çünkü sizin pek ihtiyacınız yok. Ormandan yeterli miktarda altın kazanmayı öğrenmiş olmanız gerekiyor. 6. seviyeden sonra baskına gittiğinizde bu komboyu bir de ulti'nizle birleştirip rakibi indirmeyi garantilersiniz. 6. seviyeden sonra gözünüz sürekli koridorlarda olmalı, ulti'niz ne zaman açıksa o zaman bir yerlere baskına gitmek için fırsat kollamalısınız. Eğer rakip, *Sargı*'yı ulaştıramayacağınız bir konumdaysa önce *Sargı*'yla minyona geçmek, ordan rakibe sıçrayıp ulti'yle etkisiz hale getirmek de uygulaması zevkli taktiklerden biri. Sonra gülerek ormanınıza geri dönebilirsiniz!

Orman demişken, mana sıkıntısı yaşamamak için ormandaki yolunuza maviden başlamalısınız. Eğer rakip ormancı bu sırada sizin kırmızınızı çalmışsa kesinlikle karşı ormana dalmayın. 6. seviyeye gelmeden bu tarz riskli hareketlerden kaçınmalısınız. Onun yerine siz ormanı kesmeye bakın. Olabildiğince hızlı seviye atlayıp baskına gitmek temel önceliğimiz.

Takım savaşlarını kontrol edebilecek her türlü yetenek Amumu'da mevcut. Bu yüzden akıllıca davranın. İşinize geliyorsa başlatıcı bir hareketle dalın, yoksa çıkın. Bu noktada, "Amumu tank olduğu için savaşın sonuna kadar ortada durmalı ve dayak yiyip ölmeli" gibi bir yanılgı var. Amacınız takım için ölmek değil, alabildiğiniz kadar hasarı üzerinize çekip düşük canlarda kaçmalısınız. Sizde her türlü kaçış, durdurma, sıyrılma yeteneği mevcut. Eğer savaştan önce pozisyon olarak gerilerde kaldıysanız Sıçra ve ulti kombinasyonunu deneyebilirsiniz.

Amumu hem yakıcı derecede yetenek gücü hasarı verebilen hem de sağlam bir tank olabilen bir şampiyon. Dolayısıyla hasar almaktan çekinmeyin, aldığınız hasarın fazlasını rakibe verebilecek güçtesiniz. Sahip olduğu kontrol yetenekleriyle oyunu kazandırabilecek kapasitede bir şampiyon Amumu. Eğer ligdeki sıralamanızı yükseltmek istiyorsanız tez elden Amumu alıp oynamayı öğrenmenizi şiddetle tavsiye ederim.



YETENEKLER



LANETLİ DOKUNUŞ: Amumu'nun saldırıları, hedefin Büyü Direnci değerini kısa süreliğine düşürür.



SARGI ATIŞI: Amumu, bir hedefe yapışkan bir sargı fırlatıp kendini ona doğru çeker ve hedefin sersemleyip hasar almasını sağlar.



GÖZYAŞI SELİ: Yakındaki rakipler acı içinde kalarak her saniye en yüksek Can değerlerinin belli bir oranını kaybeder.



SİNİR KRİZİ: Amumu'nun aldığı fiziksel hasarı kullanıldığı sürece azaltır. Amumu hiddetini serbest bırakarak, çevresindeki rakiplere hasar verebilir. Amumu her darbe aldığında, Sinir Krizi'nin bekleme süresi 0,5 saniye azalır.



HÜZÜNLÜ MUMYA'NIN LANETİ: Amumu çevresindeki rakip birimlerini sargıya dolar ve onlara hasar verirken, saldırmalarını ya da hareket etmelerini engeller.

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI







ARTILAR&EKSİLER



- Baskınları çok iyi.
- Oyun değiştirici ulti. Nokta.



- Sargı Atışı'nı tutturamazsa işi zor.
- Mana sıkıntısı çekebiliyor.



EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Avcı Palası · Can İksiri x2

ASIL EŞYALAR



Efsun: Büyüsübol · Güneteşi Pelerini

OYUN ORTASI



Sihirbaz Pabuçları · Liandry'nin Eziyeti

OYUN SONU



Randuin'in Alâmeti · Cehennem Asası

RÜNLER



GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ x3
+4,95 yetenek gücü

GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI x9
+0,87 büyü nüfuzu

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ NİŞANI x9
+1,19 yetenek gücü



KUMLARIN İMPARATORU

AZiR

SHURiMA'NIN HÜKÜMDARI YENİDEN DOĞDU -EREN OKKA

TUTUŞTUR SIÇRA

Sivir'in atası ve Xerath'ın baş düşmanı olan Azir, oyuna yeni eklenen şampiyonlardan biri. Esasen bir büyücü olmasına rağmen, hasar gücünün büyük bölümü askerlerine sağ tuşla verdiği saldırı emrinden oluştuğu için adeta bir nişancı gibi oynanıyor. Azir'i biz orta koridorda oynamanızı tavsiye ediyoruz, ama duruma göre gelişimini biraz değiştirip üst koridorda da oynayabilirsiniz.

KUMDAN ASKERLER

Azir'in pasif yeteneği olan *Shurima'nın Mirası* iki parçadan oluşuyor. İlk parçası, sahip olduğunuz bekleme süresinde azalma avantajına bağlı olarak saldırı hızınızı da artırıyor. Diğer bir deyişle bekleme süresinde azalma veren rünler seçer veya eşyalar satın alırsanız, Azir'in saldırı hızı da artacaktır. Diğer çoğu büyücünün aksine Azir, saldırı hızı artımından büyük fayda sağlıyor. Bu yüzden eşya gelişimini yaparken bu yönde bir yol izliyoruz (bekleme süresinde azalma avantajının %40'ı aşamadığını unutmayın).

Pasif yeteneğinizin ikinci parçası sahiden çok ilginç: Yıkılmış dost veya düşman kulelerinin üzerine tıklayarak burada bir *Güneş Kursu* oluşturabiliyorsunuz. *Güneş Kursu* denilen yapı aynen bir dost kule gibi davranıyor. Güzel yanı, öldürdüğü minyonlardan gelen altını Azir'e veriyor. Aynı şekilde, katlettiği şampiyonların veya aldığı asistlerin skoru da Azir'e yazılıyor. Elbette bu yapı sonsuza kadar orada durmuyor. Canı en fazla bir dakika dayanıyor ve zırhı da eğer Azir ölürse veya çok uzaklaşırsa zayıflıyor.

Azir ile oyuna başladığınızda ilk önce *İleri!* adlı yeteneğini geliştirmek zorundasınız, zira *Kumların Fatihi* ve *Kayan Kumlar* yeteneklerini kullanabilmek için kumdan askerlere ihtiyacınız var. Kumdan askerler sizin her şeyiniz. Askerlerden birinin menzilindeki bir düşmana saldırdığınızda, Azir yerine o asker saldırıyı gerçekleştiriyor ve kısa bir hat üzerindeki tüm rakiplere büyü hasarı veriyor. Kumdan askerlerle ilgili bilmeniz gereken birkaç önemli detay var. Öncelikle, bu askerler hedef alınamadığı için düşman şampiyonlar veya kuleler tarafından yok edilemiyor. Ancak dokuz saniye sonra, ya da eğer Azir askerden çok uzaklaşırsa, kendiliğinden yok oluyor. Bazen askerlerinizin kafasının üstünde bir ünlem işareti çıktığını göreceksiniz. Bu, o asker bir düşman kulesinin menzilinde demek. Düşman kulelerinin menzilindeki askerler iki kat hızlı yok oluyor. Askerler kulelere saldıramıyor, ama doğrudan kulenin üstünde bir asker yaratırsanız, kuleye bu şekilde hasar vermeniz mümkün.

Kumların Fatihi adlı yeteneği kullanarak askerlerinize hareket emri verebilirsiniz ("İleri!" ismi bu yeteneğe daha çok yakışırmış sanki). Askerler hızla o konuma doğru yol alırken, içinden geçtiği bütün hedeflere büyü hasarı veriyor ve onları bir saniyeliğine yavaşlatıyor. Eğer bir hedef birden fazla asker tarafından isabet alırsa, ilk askerden sonrakiler sadece %25 hasar veriyor.

Kayan Kumlar yeteneği Azir'in hareket kabiliyetini epey artırıyor. Önce bir kumdan asker yaratıyorsunuz, ardından *Kayan Kumlar* ile kendinizi bu askere doğru çekiyorsunuz. Yolunuzdaki rakipleri havaya savurmanın yanı sıra, eğer bir rakip şampiyona çarparsanız dört saniyelik geçici bir kalkan kazanıyorsunuz. Bu yeteneğin bekleme süresinin uzun olduğunu unutmayın. İleri atılmak için kullanırsanız, daha sonra kaçmak için kullanabileceğiniz bir yeteneğiniz kalmaz. *Kayan Kumlar* ile ilgili şöyle de bir detay var: Eğer bu yeteneği *Kumların Fatihi* ile harekete geçirdiğiniz bir asker üzerinde kullanırsanız, daha uzağa gidebilirsiniz. W-Q-E kombosuna alışmak biraz zaman alabilir ama alışırsanız faydasını görürsünüz.

İmparatorluk Muhafızları, yarattığınız kumdan askerlerden farklı işliyor. Bu muhafızlara ilk kullanımdan sonra yeni bir emir vermeniz mümkün değil. Buna karşılık, rakip takımı dağıtmak ve engellemek adına harika bir yetenek. Rakip şampiyonlar bu "duvarın" içinden (her iki yönden de) geçemiyor, dost şampiyonlar ise geçtiğinde %20 ek hareket hızı kazanıyor. Yine de bu engeli aşmanın birkaç yolu var. Sıçra sihirdar büyüsünün yanı sıra Ezreal'ın *Sihir Geçişi* ve Fizz'in *Oyunbaz*'ı gibi yeteneklerle muhafızların ötesine geçmek mümkün.

KUMDAN KALELER

Kumlara hükmeden Azir bir imparatora yakışır şekilde savaşıyor. Bir komutan olarak, askerlerinizi savaş alanında nasıl yerleştireceğiniz çok önemli. İlerleyen seviyelerde üç asker birden yaratıp rakibin önüne koydunuz mu, oraya yaklaşmaları zor. Yaklaşırlarsa da en kötü ihtimalle canlarının yarısını götürebilirsiniz. Saldırı menziliniz yanıltıcı derecede uzun. Ulti'niz ile karşı takımı her an köşeye sıkıştırabileceğinizi de hesaba katarsanız, özellikle Baron ve Ejderha savaşlarında Azir ile büyük bir üstünlük elde edebilirsiniz.

Pasif yeteneğiniz bir düşman inhibitörüne saldırırken veya kendinizinkini savunurken çok etkili. Bir takım savaşı patlak verdiğinde yakınınızda bir *Güneş Kursu* yaratıp altında savaşırsanız, adeta 6v5 avantajı elde edersiniz. Yalnız, düşman üssünün içinde *Güneş Kursu* yaratamadığınızı unutmayın.

YETENEKLER



SHURİMA'NIN MİRASI: Azir yıkılmış rakip veya dost kulelerinin kalıntılarından Güneş Kursu oluşturabilir. Azir ayrıca sahip olduğu Bekleme Süresinde Azalma avantajına bağlı olarak Saldırı Hızı kazanır.



KUMLARIN FATİHİ: Azir, tüm Kumdan Askerlere hedef konuma gitme emri verir. Kumdan Askerler koşarlarken çarpıp içinden geçtikleri bütün hedeflere büyü hasarı verir ve 1 saniyeliğine yavaşlatma etkisi uygular.



İLERİ!: Azir'in çağırdığı Kumdan Asker, onun yerine yakındaki hedeflere saldırır. Azir'in normal saldırıları yerine geçen bu saldırılar, Kumdan Asker'in menzili dahilindeki hedeflere yapılabilir ve bir hat üzerindeki rakiplere büyü hasarı verir.



KAYAN KUMLAR: Azir bir Kumdan Asker'e doğru atılarak, çarptığı rakipleri havaya savurur ve onlara hasar verir. Azir bir rakip şampiyona çarparsa bir kalkana sahip olur.



İMPARATORLUK MUHAFIZLARI: Azir'in çağırdığı askerler, yan yana dizilerek ileriye doğru atılır ve rakipleri geriye savurarak, onlara hasar verir.

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI







ARTILAR&EKSİLER



- Şaşırtıcı derecede güçlü ve uzun menzilli saldırıları var.
- İşlevsel yetenekleriyle oyun alanında hakimiyet kuruyor.



- Tüm yetenekleri kumdan askerlere dayanıyor.
- Oynanışına alışmak zor.





EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Doran'ın Yüzüğü
Can İksiri

ASIL EŞYALAR



Nashor'un Dişi
Hiçlik Değneği

OYUN ORTASI





Sihirbaz Pabuçları
Morellonomikon

OYUN SONU







Zhonya'nın Kumsaati
Rabadon'un Şapkası

RÜNLER

GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ x3
+4,95 yetenek gücü

GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI x9
+0,85 büyü nüfuzu

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci

BÜYÜK BUHARLI GOLEM

BLİTZCRANK

ROKET ELLER HAVAYA! -CEREN KARAKÖSE

 BİTKİNLİK  SIÇRA

Bir grup doktora öğrencisinin projesi olarak hayat bulan Blitzcrank (kısaca Blitz diyelim), Efsaneler Ligi'nin hem en çok sevilen hem de en sinir bozucu şampiyonlarından biri. Eğer ruh sağlığınıza önem veriyorsanız Blitz'i seçen taraf siz olun. Oyunu kazanmak istiyorsanız da aşağıdaki taktiklere bir göz atın.

YETENEKLER

Blitz ile oynarken sıkça yanlış kullanılan bir özellik, pasif yeteneği olan *Mana Bariyeri*. Bariyer, canınız belirli bir yüzdenin altındayken ortaya çıkıyor. Fakat bu demek değil ki Blitz her türlü saldırıyı tanklayacak güce sahip. Rakipten fazlaca hasar aldığınızda kalan mana miktarınızı gözden geçirin, çünkü yarısı size kalkan olacak. Eğer yeterli değilse bariyere güvenip savaşın içine girmeyin, kaçın. İşte burada Bronz'daki makus talihiniz değişecek, bu sefer gülen taraf siz olacaksınız. Bariyer doğru kullanıldığında karşıdaki oyuncunun sizi ne kadar sürede öldürebileceğine dair tahminini saptırır. Dolayısıyla Blitz'i kovalamak çoğunlukla bir oyuncu için hüsranla sonuçlanır. Bu fırsattan yararlanıp rakibinizi oyalayabilir, bu sırada ona hasar verebilir ya da rakibi takım arkadaşlarınıza doğru çekebilirsiniz. Böylece avcı bir anda avınız haline gelir.

Blitzcrank'in Q yeteneği *Roket El* sizin oyundaki eliniz ayağınız. Bunu tutturmaya alışmanız şart. Ne kadar çok tuttursanız, oyunu kazanma şansınız o kadar artar. Koridorda oyunun başından itibaren her yer kendi arsanızmış gibi davranın ve karşı takım üstünde baskı kurun. Düşman nişancı size yakalanmamak için minyonlarının arkasına saklanmak zorunda kalacak ve son vuruşları kaçıracaktır. Yetenek her açıldığında sağa sola başarısız *Roket El*ler atmak yerine çalıda bekleyin, çıkıp kendi nişancınızın önünde gezin, rakibin önünün açıldığı bir anı kollayın. Zamanlamayı tutturması zordur ama ölmek üzere olan bir minyonun hizasından rakibi çekebilirsiniz. Karşı çalıyı sürekli totemli tutun ki rakip, özellikle destek oyuncusu, çalıya girdiğinde onu görüp çekmeniz kolay olsun. Koridoru çok fazla iten bir rakiple karşı karşıyaysanız, onu kulenize doğru çekip kuleden ek hasar almasını sağlayabilirsiniz. Ancak kaçış yeteneği olan şampiyonlara dikkat. Özellikle Ezreal'ı *Roket El* ile yakalamak diğer şampiyonlara göre daha zordur.

Blitz ile beraber karşı takımın ormanına istilaya gitmek çok etkilidir. Oyunun başında kırmızı veya mavi güçlendirmeyi bu şekilde çalabilir ya da canı azalan ormancıyı hedef alıp skor kazanabilirsiniz. Aynı şey ilerleyen dakikalarda Baron ve Ejderha için de geçerli. Elbette koskoca Baron'u veya Ejderha'yı tutup çekemiyorsunuz (çok eskiden o da mümkündü), ama bu bölgelerdeki totemleri temizlemeye çalışan bir rakibi pusuya düşürüp kendinize çekebilirsiniz. Oyunun ilerleyen aşamalarında *Roket El*, takım savaşlarını başlatmak için harika bir yöntem. Fakat, tutacağınız kişiyi seçerken kriteriniz "kim denk gelirse" olmasın; taşıyıcılar başta olmak üzere dayanıksız şampiyonları hedef alın. Acele edip ilk denk gelene dalmak yerine fırsat kollayın. Hele ki yanlışlıkla Amumu, Galio veya Morgana gibi zaten takımınızın ortasına girmeye can atan bir şampiyonu çekerseniz vay halinize.

Blitz'in ikinci yeteneği *Gazla* size hareket ve saldırı hızı kazandırır. Kaçma ya da kovalama amaçlı kullanabilirsiniz. Bir diğer yetenek olan *Güç Yumruğu* rakibi havaya kaldırdığı için Yasuo'nun ulti'sini başlatmak için kullanılabilir. Ayrıca rakip takımdaki Katarina, Miss Fortune gibi şampiyonların ulti'lerini yarıda keser. Rakibin kaçış yeteneklerini aynı şekilde engelleyebilirsiniz. Son olaraksa Blitz, *Statik Alan* yeteneğiyle rakibini bir süre susturup ona hasar verir. Bu yeteneğin zamanlaması çok önemli. Takım savaşlarının hemen başında atmak yerine, çok sayıda rakibi bir arada yakaladığınız bir anda veya rakibin yüksek hasar veren yeteneklerini susturmak için kullanın. *Roket El* ile beraber çeşitli kombolar yaratabilirsiniz. Gerisi size kalmış!

NE ZAMAN BLİTZCRANK ALMALI?

Takımınızda Vayne, Graves, Caitlyn gibi yakaladı mı öpecek tarzda şampiyonlar varsa Blitz çok güzel bir seçim. Koridorda agresif bir tutum sergileyip oyunu kazanabilirsiniz. Karşı takımda kaçış yeteneği olmayan Ashe, Draven, Kog'Maw gibi bir nişancı varsa hemen Blitz alıp kilitlemek çok da eleştirilecek bir tutum değil. Eğer karşı takımda ulti'si durdurulmazsa takımı zora sokacak Katarina, Miss Fortune gibi şampiyonlar varsa, yine Blitz'i seçerek buna engel olabilirsiniz.

Karşınızda Blitz varsa... kolay gelsin. Minyonlarınızın arkasına saklanın ve dikkatli oynayın. Gerekirse ormancınızı çağırın, orta koridor oyuncusuyla beraber iki kişi baskına gelsin, hatta ABD Başkanı dahil herkesi devreye soksun. Blitz'e canı azken saldıracaksanız, *Mana Bariyeri*'ni kullanıp kullanmadığını iki kez düşünün. Seçme şansınız varken Tristana, Ezreal gibi kaçış yeteneği olan nişancılar tercih edin, yoksa minyon sayısında geriye düşebilirsiniz. Yanına da Alistar, Leona, Thresh gibi çekme, tutma, susturma ya da kontrol yeteneği olan ve kırılgan olmayan bir destek alın.



YETENEKLER



MANA BARİYERİ: Blitzcrank'in can değeri %20'nin altına düşerse, Mana Bariyeri aktif hale gelir. Bu da 10 saniyeliğine manasının %50'sine eşit bir mana kalkanı yaratır. Mana Bariyeri 90 saniyede sadece bir kez ortaya çıkabilir.



ROKET EL: Blitzcrank sağ elini ateşler; fırlayan el, yoluna çıkan bir rakibin hasar görmesine ve Blitzcrank'e doğru çekilmesine yol açar.



GAZLA: Blitzcrank kendini aşırı yükleyerek büyük oranda Hareket ve Saldırı Hızı kazanır.



GÜÇ YUMRUĞU: Blitzcrank yumruğuna güç vererek bir sonraki saldırısının iki kat hasar vermesini ve hedefini havaya savurmasını sağlar.



STATİK ALAN: Pasif olarak yıldırımların yakındaki bir rakibe hasar vermesini sağlar. Ayrıca, Blitzcrank bu yeteneği etkinleştirerek, yakındaki rakiplere hasar verip, onları 0,5 saniyeliğine susturabilir. Ama bu durumda, Statik Alan yeniden kullanılabilir hale gelene kadar pasif yıldırımlar ortaya çıkmaz.

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI







ARTILAR&EKSİLER



- Roket El'i tutturduğunda çok etkili.
- Hızlı ve dayanıklı.



- Roket El'i tutturmak zor.
- Nişancıyı iyileştirebilen bir yeteneği yok.



EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Yadigâr Kalkan, Can İksiri x3, Mana İksiri

ASIL EŞYALAR



Dağın Sureti, Görkemli Zafer

OYUN ORTASI



Gezgin Çizmesi, Yakut Keşiftaşı

OYUN SONU



Buzdoğan Eldiven, Demir Solari'nin Broşu

RÜNLER



GELİŞMİŞ ZIRH CEVHERİ x3
+4,26 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI x9
+0,87 büyü nüfuzu

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci



MUHABİR JANNA

FIRTINANIN HİDDETİ

JANNA

JANNA GELECEĞİNE MALA GELSİN

-CEREN KARAKÖSE

BİTKİNLİK SIÇRA

Son hava bükücülerden biri olan Janna, gerek fiziği, gerekse yetenekleriyle oyundaki en nefes kesici şampiyonlardan birisi. Oyunun başlarında koridora tutunmakta zorluk çekse de oynaması çok zevkli. Üstelik, doğru stratejiyi uygulayarak bu dezavantajlarını avantaja çevirmesi işten bile değil!

FIRTINA EMRİNDE!

Janna'nın pasifi *Pupa Yeli*, Janna'ya ve yakınındaki arkadaşlarına ekstra hareket hızı kazandırır. Bu yüzden oyun boyunca takım arkadaşlarınızın yakınında durmaya çalışın. Özellikle iki kişi kaçarken dip dibe kaçarak bu pasiften faydalanabilirsiniz.

İlk yeteneği *Uğultulu Kasırga* ile Janna, rakibine doğru bir fırtına oluşturur. Bu fırtına hem hasar verir hem de rakibi havaya kaldırır. İlginç bir şekilde hepimizde çalıya girip ordan rakip nişancıya *Kasırga* atma arzusu oluşuyor, fakat bu çok hatalı bir haraket. Hele ki Janna gibi kırılgan ve oyunun başında zayıf olan bir şampiyon için, hem riskli hem de yüksek miktarda mana harcayan bir hareket. Bunun yerine, koridorda üzerinize atlayan şampiyonları durdurmak, baskın durumunda size doğru koşan rakiple aranızı açmak ve Fiddlesticks, Malzahar, Katarina, Miss Fortune gibi şampiyonların ulti'lerini yarıda kesmek veya engellemek için saklayın. Takım savaşlarında nişancınıza saldıran bir rakibi durdurmak için, Ejderha ve Baron savaşlarında rakip oyuncuları geriye ittirmek ve Çarp ile çalmalarına engel olmak için kullanabilirsiniz. Ayrıca, daha fazla hasar versin diye *Kasırga*'yı bekletirken evdeki bulgurdan olabilirsiniz, rakibiniz kasırganın geldiğini fark edip kaçabilir. Bu yüzden *Kasırga*'yı tam kararında bir süre bekletip rakibe salmalısınız.

Janna'nın ikinci yeteneği *Meltem* pasif olarak size ek hareket hızı verir ve haritadaki birimlerin (örneğin minyonların) içinden geçmenizi sağlar. Rakibin üzerinde kullanıldığında ise onu yavaşlatır. Bu özelliğinden dolayı yaygın olarak yapılan bir hata, kaçarken *Meltem*'le rakibi yavaşlatmak. Onun yerine, pasifinden yararlanarak minyonların içinden kaçın. Rakibi kovalarken önce *Meltem* sonra *Uğultulu Kasırga* kullanılabilir, böylece *Kasırga*'yı daha rahat tutturabilirsiniz. Koridorda rakibe hasar vermek için de kullanabilirsiniz, fakat rakip ormancı baskına gelirse kaçmak için ihtiyaç duyacağınızı da unutmayın.

Nişancıların bayıldığı yetenek, yani *Fırtınanın Gözü* takım arkadaşınıza bir kalkan ve fazladan saldırı gücü verir. Koridorda bu yeteneği manız el verdiğince kullanmak serbest. Ancak nişancınız minyon keserken kullanmamaya dikkat edin, çünkü alıştıkları belirli bir minyon kesme hızı var ve daha fazla saldırı gücü verdiğinizde minyon kaçırabiliyorlar. Bunun yerine rakip nişancıyla dalaşmaya girdiği an dostunuza *Fırtınanın Gözü* ile destek olun. Takım savaşlarında geride duran nişancınızın yakınından ayrılmamanızı ve sürekli *Fırtınanın Gözü*'nü spamlayarak verdiği hasarı artırmanızı öneririm. Eğer rakip, kulenize saldırmaya başlamışsa kalkanı kuleye atarak savunabilirsiniz, aklınızda bulunsun.

Janna'nın son yeteneği olan *Muson* ile rakipleri uzağa savurarak etrafınızdaki dostlarınızı iyileştirebilirsiniz. İyileştirmenin etkili olduğu alan epey geniş, bu yüzden takım savaşlarında bu yetenek işinize çok yarayacak. Savaşın ortalarından sonlarına doğru arkadaşlarınızı böyle yenileyebilir ve savaşı lehinize çevirebilirsiniz. Yalnız burada az canı olan rakibi uzağa ittirmemeye dikkat edin. Aksine, pozisyonunuzu iyi alarak rakip nişancıyı arkadaşlarınıza ya da kulenize doğru fırlatmaya çalışın. Koridorda bu yeteneği can iksiri niyetine kullanmayın. Daha acil durumlarda rakibi uzaklaştırmak ve düşman şampiyonların ulti'sini kesmek için saklayın. Takım savaşlarında eğer üç kişi birden nişancınıza dalmışsa, bu yetenekle hepsini bir anda uzaklaştırabilirsiniz.

NE ZAMAN JANNA ALMALI?

Janna, yetenekleri saldırı gücü hasarı üzerinden artan Caitlyn, Vayne gibi şampiyonlarla iyi uyum gösteriyor. *Fırtınanın Gözü*'nü kullanmayı iyi öğrenirseniz bu ikiliyle rakibe bayağı ter döktürürsünüz. Eğer karşıda Nami ve Sona gibi hem yüksek hasarı hem iyileştirme yeteneği olan, ya da Vel'Koz ve Zyra gibi uzun menzilli şampiyonlar varsa Janna'yla çok agresif oynamayın; savunmada kalın ve nişancınızı gelen saldırılara karşı kalkanla korumaya çalışın.

Karşınızda sürekli çalıya girip *Kasırga* atan bir Janna varsa işiniz kolay, çünkü kısa sürede manası bitecek ve sizi zorlamayacaktır. Fakat nerede ne yapacağını bilen bir Janna varsa başınız dertte. Rakip nişancının üzerinde *Fırtınanın Gözü* varken ekstra dikkatli olun ve rakipten hasar almamaya dikkat edin. Destek olarak yanınıza iyileştirme yetenekleri olan Sona, Soraka gibi şampiyonlar alın. Janna'nın olduğu koridora baskına gittiğinizde takım arkadaşlarınızdan Janna'nın oyalama yeteneklerini kullanması için yem atmasını isteyin, zira işini iyi bilen bir Janna, nişancısını ve kendisini çok rahat kurtaracaktır.

YETENEKLER



PUPA YELİ: Yakındaki takım arkadaşlarının Hareket Hızları %5 artar.



UĞULTULU KASIRGA: Janna basınç ve sıcaklığı bölgesel olarak değiştirerek, zamanla büyüyen, küçük bir hortum yaratabilir. Büyüyü tekrar etkinleştirerek hortumu serbest bırakabilir. Hortum serbest kaldığında, yaratıldığı yönde ilerler ve yoluna çıkan rakiplere hasar vererek onları havaya savurur.



MELTEM: Janna, pasif olarak Hareket Hızını arttıran ve diğer birimlerin içinden geçmesini sağlayan bir hava elementali çağırır. Bu yeteneği etkinleştirerek, bir rakibine hasar verip, Hareket Hızı değerini de azaltabilir.



FIRTINANIN GÖZÜ: Janna koruyucu bir rüzgâr yaratarak, hasara karşı savunduğu bir dost şampiyonun veya kulenin Saldırı Gücünü de arttırır.



MUSON: Janna etrafını, rakipleri uzağa savuran büyülü bir fırtınayla kuşatır. Fırtına dindiğinde geriye kalan ferahlatıcı esintiler, yetenek aktif olduğu sürece yakındaki takım arkadaşlarını iyileştirir.

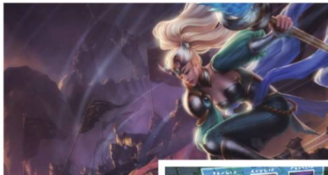


KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI







ARTILAR&EKSİLER



- Hareket kabiliyeti yüksek.
- Düşmanı uzaklaştıran yetenekleri var.



- Çok kırılgan, yakalanırsa şansı yok.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



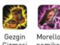
Büyü Hırsızının Marifeti — Can İksiri x3 — Mana İksiri

ASIL EŞYALAR



Buz Kraliçesinin Hakkı — Yakut Keşiftaşı

OYUN ORTASI



Gezgin Çizmesi — Morellonomikon

OYUN SONU



Rabadon'un Şapkası — Banshee'nin Duvağı

RÜNLER

GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ x3
+4,95 yetenek gücü

GELİŞMİŞ ZIRH DAMGASI x9
+0,91 zırh

GELİŞMİŞ ALTIN MÜHRÜ x9
+0,25 altın / 10 sn

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci



DEMACİA'NIN SİMGESİ

JARVAN IV

PARDON, SİZ KAÇINCI JARVAN'SINIZ? -EREN OKKA

ÇARP SIÇRA

Demacia Kralı III. Jarvan'ın oğlu Prens IV. Jarvan Lightshield, 2015 Sezonu'nda da etkisini yitirmeyen, alıştığınız takdirde oynaması çok keyifli bir şampiyon. Biz bu rehberde Jarvan'ı ormancı rolünde oynayacak ve tank olarak geliştireceğiz. Bakalım baş düşmanı Swain onu bu haliyle alt edebilecek mi?

DÖRT!

Pasif yeteneğiniz olan *Ordu Marşı* hakkında söylenebilecek fazla bir şey yok. Yaptığınız ilk normal saldırı rakibin o anki canının %10'u kadar ek hasar veriyor. Eğer etrafınızda birden fazla rakip varsa ilk saldırıdan sonra hedef değiştirip başkalarına da ek hasar verebilirsiniz. Seviyenize göre 10 ila 6 saniye arasında değişen bekleme süresini aklınızda tutup aynı hedef üzerinde tekrar kullanabilirsiniz.

Ejderha Saldırısı sizin başlıca hasar kaynağınız. Bekleme süresi kısa olduğundan ötürü, mananızı iyi idare ettiğiniz sürece sürekli kullanılabiliyor. Bir hat üzerindeki tüm düşmanlara hasar vermenin yanı sıra, zırh değerlerini de geçici olarak düşürüyor. Bu da demek oluyor ki *Ejderha Saldırısı*'nı isabet ettirdiğiniz düşmanlar sizden ve dostlarınızın saldırılarından daha fazla hasar alacak. Bu yeteneğin bir güzel yanı daha var, ama ona birazdan ayrıca değineceğiz.

Altın Kalkan, adı üstünde, sizi her türlü saldırıya karşı koruyan geçici bir kalkan veriyor. Kullandığınız an etrafınızda ne kadar çok sayıda düşman şampiyon varsa, kalkan o kadar güçlü olur. Ayrıca çevrenizdeki rakipleri iki saniyeliğine yavaşlattığı için, sadece kendinizi korumak üzere değil, rakiplerin kaçmasını engellemek istediğinizde de faydalıdır. Kullandığınızda etrafınıza yayılan efekt sizi yanıltmasın; bu yetenek düşmanlara hasar vermiyor.

Jarvan IV'ün saldırı gücü iyi olsa da saldırı hızı düşük. Bu eksiğinizi *Demacia Sancağı* yeteneğiyle kapayabilirsiniz. *Demacia Sancağı*'nı her geliştirdiğinizde pasif olarak ek zırh ve saldırı hızı kazanıyorsunuz (bayrak sevgisi işte böyle bir şey). Sancağı diktiğinizdeyse -kendiniz de dahil olmak üzere- yakındaki tüm dost şampiyonlar %10-22 arası ek saldırı hızı kazanıyor. Özellikle takım savaşlarında ve bir kuleyi/inhibitörü hızla yok etmek istediğinizde çok faydasını göreceksiniz. Sancak ayrıca bir nevi kısa süreli totem işlevi görüyor. Çalıların içini bu şekilde kontrol etmek, sancak üzerinde Işınlan sihirdar büyüsünü ve bazı şampiyon yeteneklerini kullanmak mümkün. Üstelik düşmanlar tarafından hedef alınıp yok edilemiyor. Sancak, attığınız noktada etrafına bir miktar büyü hasarı da veriyor, ancak bu hasar epey düşük. En azından ormanda az canı kalan canavarlara son vuruşu yapmak için kullanabilirsiniz.

En güçlü yeteneğiniz olan *Afet* çok etkili, ancak onu doğru yerde ve zamanda kullanmak göründüğünden daha zor. Öyle ki, rakibi hapsedeceğim derken yanlışlıkla kendinizi ve dostlarınızı kıstırmanız, rakibi kaçırmanız, hatta tüm takımınızın ölümüne yol açmanız mümkün. Ezreal, Kassadin, Katarina gibi bazı şampiyonların *Afet* bölgesinden kolaylıkla kaçmasını sağlayacak yetenekleri olduğunu unutmayın. Ya bu yeteneklerini harcamalarını bekleyin, ya da kendinize başka bir hedef seçin. Veya diyelim ki rakibi yakaladınız ama Sıçra ile kurtulmayı başardı. Siz oracıkta bekleyecek misiniz? Hayır. Siz de mi dışarı sıçrayacaksınız? Tabii ki hayır! Böyle bir vaziyet içine düşerseniz, bilin ki yeteneğin süresinin dolmasını beklemek zorunda değilsiniz. Hemen tekrar R'ye basıp engeli ortadan kaldırabilirsiniz.

OLSUN, MORALİNİZİ BOZMAYIN...

Oyun boyunca kullanacağınız başlıca kombo, *Demacia Sancağı* atıp sancağa doğru *Ejderha Saldırısı* gerçekleştirmek. Bu komboyu doğru düzgün yapmayı öğrenirseniz Jarvan IV'le oynamanın yüzde yetmişini çözdünüz demektir. Bu kombo sizi baskınlarda çok etkili kılıyor, zira yolu üzerindeki rakipleri havaya savuruyor. Başlangıç platformundan ormana hızlıca dönmek ve haritanın dört bir yanındaki duvarları aşmak için de sıkça kullanacaksınız. İnsanların aklına nadiren gelen ama faydalı bir kaçış taktiği, sizi veya bir dostunuzu kovalayan bir şampiyonu *Afet* içine hapsedip hemen ardından komboyla dışarı kaçmaktır.

Afet demişken, bu yetenek alan etkili büyülerle acayip uyumludur. Ufacık bir alanda sıkıştırdığınız birden fazla rakibe bu şekilde topluca hasar verebilirsiniz. *Afet*'in kendi başına verdiği hasar da hiç fena değil, dolayısıyla az canla kaçmak üzere olan bir rakip üzerinde kullanılabilir.

Bir tank olarak takım savaşlarını başlatmak, tehdit oluşturan şampiyonları devre dışı bırakmak gibi görevler size ait. Bir yakın dövüşçü olsanız da rakipleri yakalama menziliniz epey uzun. E-Q-R kombosuyla ciddi bir yol kat edip rakibi hazırlıksız yakalayabilir, dostlarınızın yardımıyla onu öldürebilir ve takım savaşını 5v4'e dönüştürebilirsiniz.

Biz bu rehberde Jarvan IV için böyle bir gelişim tercih ettik ama eğer takımınızın tanka ihtiyacı yoksa veya skor olarak çok ilerdeyseniz, Hırpalayan ve Tiamat gibi eşyalara öncelik verip saldırı gücü ağırlıklı bir gelişim de sergileyebilirsiniz. Diğer oyuncular da buna pek alışık olmadığı için, verdiğiniz yüksek hasar ile onları şaşırtabilirsiniz.



YETENEKLER



ORDU MARŞI: Jarvan IV'ün ilk normal saldırısı hedefine fazladan fiziksel hasar verir. Bu etki kısa süreliğine aynı hedef için tekrar oluşamaz.



EJDERHA SALDIRISI: Jarvan IV kargısını uzatır ve karşısına çıkan bütün rakiplere hasar vererek, zırhlarını azaltır. Ayrıca, bu hareket Jarvan'ı Demacia Sancağı'na çekerken, yoluna çıkan bütün rakipleri havaya savurmasını sağlar.



ALTIN KALKAN: Jarvan IV Demacia'nın kadim krallarını çağırarak onu zarardan korumalarını ve çevredeki rakipleri yavaşlatmalarını sağlar.



DEMACiA SANCAĞI: Jarvan IV, sahip olduğu Demacia gururu sayesinde pasif olarak fazladan Saldırı Hızı ve Zırh kazanır. Demacia Sancağı etkinleştirildiğinde, Jarvan IV bir Demacia bayrağı dikerek, büyü hasarı ve yakındaki dost şampiyonlara Saldırı Hızı verir.



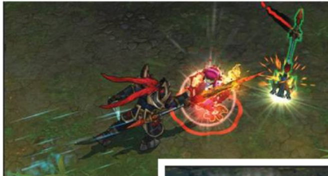
AFET: Jarvan IV kahramanca savaşa atılırken hedefine öyle bir güçle saldırır ki zeminde bir deprem yaratarak, hedefle kendini bir arena içine hapseder.

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI







ARTILAR&EKSİLER



- Baskınları gayet etkili.
- Hem kendine hem etraftaki takım arkadaşlarına artılar kazandırıyor.



- Afet'i yanlış yerde ve zamanda kullanmak = Kaş yapayım derken göz çıkarmak





EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Avcı Palası, Can İksiri x2

ASIL EŞYALAR



Randuin'in Alâmeti, Kara Balta

OYUN ORTASI



İzci Yeli, Gezgin Çizmesi

OYUN SONU



Vahşi Hydra, Banshee'nin Duvağı

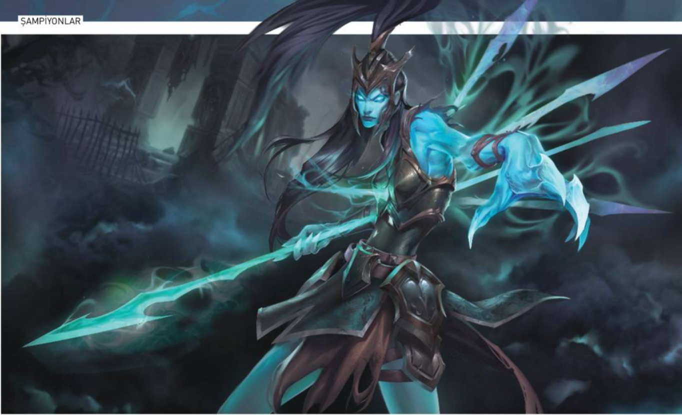
RÜNLER

GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ CEVHERİ x3
+2,25 saldırı gücü

GELİŞMİŞ ZIRH DELME DAMGASI x9
+1,28 zırh delme

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci



İNTİKAM MIZRAĞI

KALiSTA

VARLIĞIM SANA ARMAĞAN OLSUN! -EREN OKKA

ŞİFA SIÇRA

Kalista tüm hainlere, hilekârlara ve yalancılara karşı amansız bir nefret besleyen, intikamcı bir ruh. Hayattayken efsanevi bir savaşçıydı ama en güvendiği kişiler tarafından ihanete uğradı ve öldürüldü. Şimdi, intikam amacıyla çağırılan, ölmeyen bir varlık; ancak çağırılmasının büyük bir bedeli var: çağıran kişi ruhundan feragat ediyor ve sonsuza kadar Kalista'ya bağlanıyor. League of Legends'a yeni eklenen Kalista adlı bu şampiyon, inanılmaz bir hareket kabiliyetine sahip bir nişancı. Yeteneklerini doğru kullandığınızda, alt koridordan başlayıp bütün oyunu sırtında taşıyabilir.

KALİSTANBUL

Kalista oyuna *Kara Kargı* adında kendine özgü bir eşya ile başlıyor. Bu eşyayı bir dost şampiyon üzerinde kullandığınızda, o şampiyonu kendinize *Ruh Damgası* ile bağlamış sayılıyorsunuz. Yetenekleriniz, bağlı olduğunuz şampiyonu da ilgilendiren faydalı özellikler içeriyor. Seçim serbest, ancak alt koridorda size destek olacak şampiyonu kendinize bağlarsanız haliyle daha çok faydasını görürsünüz.

Kalista'yı eşsiz bir şampiyon yapan başlıca özelliği, *Üstün Denge* adlı pasif yeteneğinden geliyor. Hani normalde bir düşmana normal saldırı yapmak üzereyken hareket komutu verdiğinizde saldırı animasyonu iptal olur ya, Kalista'da öyle olmuyor. Onun yerine, Kalista saldırıyı tamamladıktan sonra fare ile tıkladığınız yöne doğru zıplıyor. Alışmak için uzunca bir süre antrenman yapmanız lazım. Fakat alıştığınız vakit, düşmanların yeteneklerinden çevik bir sıçrayışla kaçınacak, sizi kovalayan şampiyonları peşinize düştüğüne pişman edeceksiniz. Geriye doğru atıldığınızda %25 daha uzağa gidiyorsunuz, dolayısıyla kaçarken saldır-zıpla-saldır-zıpla yapa yapa canınızı kurtarmak bir yana, skor bile kazanabilirsiniz. Zıplama mesafesi fazla uzun olmasa da, bu özelliğinizden faydalanarak ince duvarların ötesine de atlayabileceğinizi unutmayın.

Delici adlı yeteneğiniz nişan alma tarzı ve uzun menziliyle Nidalee'nin mızrağını andırıyor. Başlıca farkıysa şu: Eğer isabet ettiği hedefi katlederse yoluna devam ediyor ve hedefin üstündeki bütün *Ciğerini Sök* yüklerini bir sonraki hedefe aktarıyor. Koridorda minyon keserken, bir minyonun üstünde biriktirdiğiniz yükleri böylelikle ardındaki şampiyona aktarıp ona ek hasar verebilirsiniz. *Delici* aynı zamanda *Üstün Denge* yeteneğini de tetikliyor. Eğer yakınınızda saldıracak bir hedef yoksa, herhangi bir yöne *Delici* atıp ardından pasif yeteneğinizle atılabilirsiniz.

Gözcü adlı yeteneğiniz iki parçadan oluşuyor. İlk ve pasif parçası, yeminli takım arkadaşınızla beraber aynı hedefe saldırdığınızda ek hasar vermenizi sağlıyor. Hasar miktarı hedefin azami can değeri üzerinden hesaplanıyor ve hedef başına sekiz saniyelik bekleme süresi var. Durumunu hedefin üstünde beliren simgeden takip edebilirsiniz. Yeteneğin ikinci ve aktif parçası ise, bir hat boyunca devriye gezen ve önündeki alanı görünür kılan bir ruh göndermeye yarıyor. Bir nevi hareketli totem yani. Yalnız, gözcü ruh kendi arkasını göremediği için, peşinden gizlice takip eden düşmanları size gösteremiyor. Bilmeniz gereken bir diğer detaysa, bekleme süresini azaltan eşyaların bu yeteneğin kullanımını etkilemiyor oluşu.

Ciğerini Sök yeteneğinin kullanımı Twitch'in *Bulaştır* yeteneğini andırıyor. Fırlattığınız mızraklar (normal saldırılar ve *Delici*) hedefin üstüne saplanıp kalıyor. Bu yeteneği etkinleştirdiğinizde, etrafınızdaki rakiplerden mızrakları söküp onlara saplı mızrak sayısına göre ek hasar veriyorsunuz. İyi haber şu ki saplayabileceğiniz mızrakların bir sınırı yok. Saldırı hızınız ne kadar çoksa o kadar çok sayıda mızrak saplayabilirsiniz. Mızrakları söktüğünüz an rakipleri iki saniyeliğine yavaşlatıyor olmanız da cabası. Baskın anında rakip ormancıyı bu şekilde yavaşlatıp kaçabilirsiniz.

Kalista'nın son yeteneği olan *Ecelin Çağrısı*, bir nişancı için tuhaf, ancak Kalista'ya yakışan bir yetenek. Kullandığınız an, eğer menziliniz içindeyse, yeminli takım arkadaşınızı dört saniyeliğine hedef alınamaz hale getiriyor. Bu andan itibaren yeteneğin kullanımı takım arkadaşınıza geçiyor. Dilerse, bir hedef seçip oraya doğru atılarak çevresindeki tüm rakip şampiyonları geriye savuruyor. Takım savaşlarını başlatmak için harika bir yetenek. Gerekirse, az canı kalan bir dostu ölümden kurtarmak için de kullanılabilir.

TAKIM ÇALIŞMASI OP

Kalista'nın oynanışı sıradan nişancılara göre daha zor. Oyun ilerleyip saldırı hızı arttıkça kontrolü daha da güçleşiyor. Pasif yeteneğinden faydalanmak için iyi reflekslere sahip olmalısınız. Daha önce Draven ile oynadıysanız, onun baltalarını tutmaya çabalarken yaşadığınıza benzer bir sıkıntıyı Kalista ile oynarken de yaşayacaksınız.

Kalista ile tek başına başarıya ulaşmak neredeyse imkânsız. Esas gücünü iyi bir takım arkadaşıyla beraber oynadığında sergiliyor. Kalista seçecekseniz tavsiyemiz, alt koridorda sesli iletişim kurabileceğiniz bir arkadaşınızla beraber oynayın. Yanınıza Leona ve Thresh gibi bir destek alırsanız daha rahat edersiniz. Ancak normalde destek rolünde oynanmayan bazı şampiyonlar da son zamanlarda alt koridorda Kalista ile beraber oynanmaya başlandı; dilerseniz siz de onlara bir şans verin.



YETENEKLER



ÜSTÜN DENGE: Kalista, normal saldırı veya Delici için hazırlanırken hareket komutu verilirse, saldırısını yaparken o yöne doğru atılarak saldırır.



DELİCİ: Kalista'nın fırlattığı mızrak, hızla ilerleyerek katlettiği rakiplerin içinden geçer.



GÖZCÜ: Yeminli takım arkadaşı ile aynı hedefe saldırdığında pasif olarak ilave hasar verirsin. Etkinleştirerek, bir hat boyunca devriye gezen ve önündeki alanı açığa çıkaran bir ruh gönderebilirsin.



CİĞERİNİ SÖK: Saldırılar, fırlatılan mızrakların hedefe saplanıp kalmasına neden olur. Etkinleştirerek mızrakları rakibinden sökebilirsin. Bu esnada rakip yavaşlatılır ve artan hasara maruz kalır.



ECELİN ÇAĞRISI: Kalista, Yeminli takım arkadaşını yanına ışınlar. Işınlanan şampiyon, bir konuma doğru atılarak rakip şampiyonları geriye savurabilir.

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI











ARTILAR&EKSİLER



- İnanılmaz bir hareket kabiliyeti var.
- İşlevsel yeteneklere sahip.



- Oynaması gerçekten zor.
- Yetenekleri destek şampiyonuna bağımlı.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Doran'ın Kılıcı, Can İksiri x2

ASIL EŞYALAR



Statikk Hançer, Ebedi Kılıç

OYUN ORTASI



Savaşçı Çizmeleri, Mahvolmuş Kralın Kılıcı

OYUN SONU



Son Fısıltı, Koruyucu Melek

RÜNLER



GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ CEVHERİ x3
+2,25 saldırı gücü

GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9
+0,95 saldırı gücü

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci



MEKANİZE BELA

RUMBLE

TERMODİNAMİK ÖĞRENİYORUZ -CEREN KARAKÖSE

IŞINLAN SIÇRA

Makinelerin arkadaşlığını insanlara tercih etmesiyle bizim jenerasyonu andıran Rumble, pek sık oynanmayan ve karşısında ne yapılacağı pek bilinmeyen bir şampiyon. Yetenekleri enerji ya da mana kullanmıyor, onun yerine Isı konsepti giriyor hayatımıza. Kullanımını öğrenmesi ve üzerinde uzmanlaşması zaman alsa da, doğru taktikleri uygulayarak bu eksantrik şampiyonu kendiniz için büyük bir avantaja çevirebilirsiniz.

YETENEKLER

Rumble, pasif özelliği *Hurdalık Devi* ile her bir yetenek kullanımında (ulti hariç) %20 Isı kazanıyor. Isı seviyesi %50'ye ulaştığında "Tehlikeli Alan"a giriyor ve yeteneklerinin gücü artıyor. %100 olduğunda ise aracı deyim yerindeyse hararet yapıyor ve birkaç saniye boyunca yetenek kullanamıyor. Bu yüzden bu Isı'yı hep %50'nin biraz üzerinde tutmaya çalışmalısınız ki rakibe fazladan hasar uygulayabilesiniz. Bu mekaniğe alışmanız zaman alabilir, normaldir. 6 saniyelik yetenek engeli uzun bir süre, dolayısıyla takım savaşlarında asla fazla ısınmayın, arkadaşlarınızı 4v5 savaşmaya mecbur bırakmayın. Koridorda da eğer rakibi üç yetenekli bir komboyla öldürebileceğinizden emin değilseniz aşırı ısınmaktan kaçınmalısınız. Çünkü, aşırı ısınmış halde rakibe dalan bir Rumble eşittir yetenek kullanamayan bir Rumble, o da eşittir ölü bir Rumble.

İlk yeteneği *Alev Makinesi*, Rumble'ın ana hasar kaynağı. Rakibe bu yetenek açıkken dalın; Isı değeri 80'ken *Alev Makinesi* ile aşırı ısınıp sonra normal saldırı yaparak rakibi kelimenin tam anlamıyla yakabilirsiniz. Koridorda bu kombinasyonu kullanırken minyonları gereğinden fazla ittirmemeye dikkat edin. Rakibi sıkıştıracağım diye ölmenin alemi yok. Rakibe giriştiyseniz, sizi aşırı ısınmaya sokan yeteneğin *Alev Makinesi* olmasına özen gösterin, çünkü bu en büyük hasar kaynağınız. Tabii eğer öldü ölecek kıvamdaysanız mecburen *Kalkan*'ı kullanabilirsiniz.

İkinci yeteneği *Hurda Kalkan* ile Rumble kendine bir kalkan yaratır ve hareket hızı artar. Koridorda hedefimiz hep Tehlikeli Alan'da kalmak, bu yüzden kalkanı Isı değerinizi ayarlamak için kullanabilirsiniz. Ayrıca kalkan açmak rakibin sizden uzak durmasını sağlayacaktır, böylece daha rahat minyon kesebilirsiniz. Bunun dışında, bariz bir şekilde eğer rakip sizi çok dürtüyorsa koridorda tutunabilmek için bu yetenekten faydalanmalısınız. Ek hareket hızından da faydalanmalı, gerekirse diğer koridorları yoklamalısınız.

Üçüncü yeteneği *Elektro Zıpkın* ile Rumble iki adet zıpkın fırlatarak rakibi yavaşlatır ve ona hasar verir. Bu sizin dürtme yeteneğiniz. Menzili yeterince uzun olduğundan koridorda rahatça sallayabilirsiniz. Baskınlardan kaçmak için ya da rakibi kovalamak için *Hurda Kalkan*'la beraber kullanılabilir. Zıpkınları tutturduğunuz sürece sizi kovalamak ya da sizden kaçmak epey zor olacaktır. Eğer rakibiniz sizi zorluyorsa ve minyon kesemiyorsanız, son vuruş yapmak için *Elektro Zıpkın*'dan yardım alabilirsiniz. Takım savaşlarına girişmeden önce rakibi dürtmek amacıyla da kullanmanızı öneririm. Bir de not: İlk zıpkını attığınızda 100 Isı değerine ulaşsanız bile ikinci zıpkını atabilirsiniz.

Son olaraksa ulti'si *Dengeleyici* ile Rumble, alan etkili yüksek hasar verir. Rumble'ın takım savaşlarındaki başlıca görevi *Dengeleyici*'yi en fazla sayıda rakibin üzerine boşaltmak ve aşırı ısınmamak. Bu yüzden ne zaman rakibi topluca, boncuk gibi dizilmiş bir halde bulursanız basın gitsin. Takım savaşlarını başlatıcı bir yetenek olarak kullanılabilir. Savaş dar bir koridorda gerçekleşiyorsa işiniz daha kolay, çünkü rakibiniz kaçacak yer bulamayacak ve daha fazla hasar alacaktır. Eğer takımızda Amumu, Jarvan, Orianna ve Fiddlesticks gibi kontrol yetenekleri olan şampiyonlar varsa önce rakibi belirli bir alanda toplayıp sabitlemeli, sonra *Dengeleyici* ile yüksek hasar vermelisiniz. Baron ya da Ejderha alanından rakibi uzaklaştırmak için de kullanılabilirsiniz.

DİĞER TAKTİKLER

Rumble ilk seviyelerde koridorda geriye düşebilen bir şampiyon. Bu seviyelerde agresif davranmamalı, savunmada kalmalısınız. Koridoru çok ittirmemeniz ve baskınlara zemin hazırlamamanız lazım. Asla "yanlışlıkla" aşırı ısınmaya girmemeli, aşırı ısındığınız anda ise limitlerinizi bilip geri çekilmelisiniz, yoksa kendinizi açık hedef haline getirirsiniz. Eğer uygun bir pozisyon yakalamış ve rakibe kafa kafaya dalmışsanız, en az üç yetenek atabileceğinizden emin olun. *Elektro Zıpkın*'la yavaşlat, *Hurda Kalkan*'la yakala ve korun, *Alev Makinesi*'yle yak, normal saldırı ile ek hasar ver kombosunu kullanın.

6. seviyeden sonra ise esas oyun başlıyor, çünkü Rumble'ın ulti'si çok kuvvetli ve yakıcı bir güce sahip. Yönünü ve zamanlamasını doğru ayarlamazsanız etkisiz kalacağını aklınızdan çıkarmayın. Bu noktada daha agresif davranmalısınız. Rakip kaçarken kaçma yönüne doğru *Dengeleyici*'yi kullanıp zıpkınla yavaşlatabilir, kalkanla rakibi yakalayabilir ve son olarak alevlerinizle öldürücü öpücüğü kondurabilirsiniz.



YETENEKLER



HURDALIK DEVİ: Rumble'ın yaptığı her büyü ona Isı verir. %50 Isı'ya ulaştığında Tehlike Bölgesi'ne girer ve tüm temel yeteneklerine bonus etkiler gelir. %100 Isı'ya ulaştığında Fazla Isınmaya başlar; bu, normal saldırılarına bonus hasar verir ama birkaç saniyeliğine büyü yapmasını engeller.



ALEV MAKİNESİ: Rumble önünde ilerledikçe genişleyen bir alandaki rakiplerini ateşe verir ve 3 saniyeliğine büyü hasarı almalarına yol açar. Tehlikeli Bölge'deyken, bu hasar artar.



HURDA KALKAN: Rumble onu hasara karşı koruyan ve kısa bir hız artışı kazanmasını sağlayan bir kalkan oluşturur. Tehlike Bölgesi'ndeyken, kalkan güç kazanır ve sağladığı ek hız artar.



ELEKTRO ZIPKIN: Rumble bir şok silahıyla hedefinin çarpılarak büyü hasarı almasını ve Hareket Hızı'nın azalmasını sağlar. 3 saniye içinde bir atış daha yapılabilir. Tehlikeli Bölge'deyken, hasar ve yavaşlatma oranı artar.



DENGELEYİCİ: Rumble hat halinde düşen bir dizi füze ateşleyerek, rakiplerin hasar görmesine ve yavaşlamasına yol açan ateşten bir yüzey yaratır.

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI







ARTILAR&EKSİLER



- Kimse karşısında oynamayı iyi bilmiyor.
- Takım savaşlarında çok etkili bir ulti'si var.



- Isı sistemine alışması zor.
- İlk seviyelerde minyon kesmekte zorlanabilir.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Doran'ın Kalkanı, Can İksiri x2

ASIL EŞYALAR



Liandry'nin Eziyeti, Hiçlik Değneği

OYUN ORTASI



Sihirbaz Pabuçları, Rylai'nin Kristal Asası

OYUN SONU



Zhonya'nın Kumsaati, Rabadon'un Şapkası

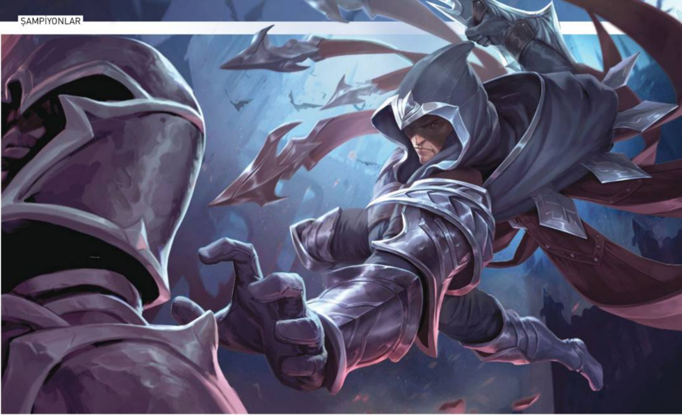
RÜNLER

GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ x3
+4,95 yetenek gücü

GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI x9
+0,87 büyü nüfuzu

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ NİŞANI x9
+1,19 yetenek gücü



BIÇAĞIN GÖLGESİ

TALON

GÖLGELERİN İÇİNDEN FIRLAMIŞ GİBİ -CEREN KARAKÖSE

TUTUŞTUR SIÇRA

Keskin zekâsı, hırsızlık hünerleri ve yüksek egosuyla Noxus'ta genç kızların sevgilisi olan Talon, orta koridor oyuncularına hep saç baş yolduran ve karşısında kazanması zor şampiyonlarından biri. Susturma özelliği kaldırıldıktan sonra biraz daha çekilebilir hale geldiyse de hâlâ koridorda çok ezici bir rakip.

YETENEKLER

Pasif yeteneği *Merhamet* ile Talon yavaşlamış, hareket edemeyen ya da bastırılmış rakibe daha yüksek hasar verir. Bu hasar artımının sadece normal saldırı için geçerli olduğunu, yeteneklerde işlemediğini belirtmekte fayda var. Pasif özelliğinden maksimum fayda sağlamak için Talon ile oynarken önce yavaşlatıp sonra normal saldırı yapma taktiğini kullanacağız. Ayrıca takımınızda kontrol yetenekleri olan şampiyonlar varsa takım savaşlarında önce onların rakibi susturmasını, bastırmasını bekleyip sonra yüksek hasar vererek sinerji oluşturabilirsiniz.

Talon'un ilk yeteneği *Noxus Diplomasisi*, bir sonraki normal saldırıda fazladan hasar vermenizi sağlar. Bu yeteneği sadece minyonlara ve şampiyonlara karşı değil, kulelere ve inhibitörlere karşı da kullanabilirsiniz. Fırsat yakaladıkça koridor itmeye ve hızlıca kule indirmeye çalışmalısınız. Koridorda rakibe vuracağınızdan emin değilseniz mana sıkıntısı yaşamamak için bunu kullanmamalısınız.

İkinci yeteneği *Biç Çek* ile alan etkili hasar vermeniz mümkün. Herkesin topluca ve yakın durduğu takım savaşlarında bu çok işinize yarayacak. Yüksek mana tüketiminden dolayı koridorda bunu çok sık kullanmamaya dikkat edin. Bıçaklar geçtiği rakibi aynı zamanda yavaşlattığı için, normal saldırı yapabileceğiniz bir durumda bunu kullanmalısınız. Rakibi kovalarken, baskına gelen ormancıdan kaçarken, ya da koridoru hızlıca itmek için minyonlara karşı da kullanabilirsiniz. Talon'un *Noxus Diplomasisi* ve *Biç Çek* yetenekleri backdoor ve split pushing yaparken çok işinize yarayacak.

Üçüncü olarak *Boğazkesen* ile Talon, rakibin arkasına sıçrar ve onu yavaşlatır. Zıplama özelliğinden dolayı *Boğazkesen*, sizin düşmanla aranızdaki mesafeyi kapatıcı yeteneğiniz. Yani uçan kaçan, elinizden zor kurtulur. Ormanda görüşünüzün olduğu yerlerde duvarlardan atlamak için, ya da rakipten gelen yetenek atışlarından kaçmak için de kullanabilirsiniz. Ayrıca *Boğazkesen* takım savaşlarında sizin istediğiniz şampiyona odaklanmanızı sağlayan bir yetenek. Ön saflardaki tankları bu yetenekle pas geçebilirsiniz. Fakat kaçamayacağınız bir konuma düşmemeye ve rakip kulesinin altında can vermemeye dikkat edin. Bunların dışında, *Biç Çek*'le kombine edip rakibe öldürücü darbeler vurmak mümkün. Bu yüzden düşük zırha sahip sıradan bir orta koridor şampiyonu, karşınızda soğuk terler döker. Rakip sizden uzakta duruyorsa önce *Boğazkesen*'le minyona atlayıp, rakibe *Biç Çek* fırlatıp ardından normal saldırı yaparak yüksek hasar verebilirsiniz.

Son olarak *Gölge Saldırısı* yeteneği Talon'a görünmezlik ve hareket hızı kazandırır ve alan etkili hasar verir. Diğer koridorlara baskına gittiğinizde çalıda pusuya yatmanızı, *Boğazkesen*'le rakibe doğru atlamanızı ve *Gölge Saldırısı*'yla işini bitirmenizi tavsiye ederim. Bunun dışında, Sıçra kullanmak artık görünmezliği etkilemiyor, dolayısıyla direkt *Gölge Saldırısı* ve Sıçra kullanarak baskınlarda rakibe ufak sürprizler yapabilirsiniz. Takım savaşlarında ise *Gölge Saldırısı*, *Boğazkesen*'le beraber sizin suikastçılığınızı ortaya çıkaran kombonuz. Rakip tanklarını *Boğazkesen*'le atlatıp nişancıya ulaştığınızda *Gölge Saldırısı*'nı kullanarak görünmez olmalı, nişancıyı öldürüp içlerinden çıkmalısınız. Eğer bu yeteneği kaçmak için kullanacaksanız unutmayın ki görünmezliğiniz sona erdiğinde beliren bıçakların hareket yönü düşmanlara o anki yerinizi belli edecektir.

DİĞER TAKTİKLER

Koridorda karşınızda uzun menzilli ve kırılgan bir büyücü varsa ilk üç seviyede minyon sayısında geride kalmamaya, minyon keserken rakipten ağır darbeler almamaya dikkat edin. 3. seviyeden sonra işiniz kolay: E-W-saldır-Q-saldır kombosuyla rakibin canını saniyeler içinde ölümcül seviyelere çekebilirsiniz. 6. seviyeden sonra ise *Gölge Saldırısı* sayesinde işiniz daha da kolay. Eğer rakibin Veigar ve LeBlanc'ta olduğu gibi yüksek ve ani hasar gücü varsa, artık Talon'un susturma özelliği olmadığı için kombosunu ilk yapan kazanır. Bunun için hızlı olmanız lazım.

Karşınızda savunması kuvvetli ya da yüksek hareket kabiliyeti olan, yanına yaklaşması zor şampiyonlar varsa biraz sıkıntı yaşayabilirsiniz. Alt koridora baskına gidip rakibin kırılgan nişancısını öldürmenizi tavsiye ederim. Böylece eşyada üstünlük sağlamış olursunuz. Karşınızda sizin gibi saldırı gücü kasan bir şampiyon varsa yine kim kombolarını daha hızlı yaparsa o kazanacaktır. Zorlandığınız an diğer koridorlara gidip kırılgan rakipleri avlamanız Talon ile oynarken gayet kolay. İnanılmaz bir hareket kabiliyetiniz var ve görünmez olabiliyorsunuz. Bu yüzden haritayı dolaşabilir, gerektiğinde hızlıca bir koridoru itebilir, ya da yalnız olduğunu fark ettiğiniz bir rakibe saldırıp kısa sürede öldürüp arkadaşları yardıma gelene kadar ortadan kaybolabilirsiniz.



YETENEKLER



MERHAMET: Talon yavaşlamış, sersemlemiş, hareket edemeyen ya da bastırılmış her hedefe normal saldırılarıyla %10 fazla hasar verir.



NOXUS DİPLOMASİSİ: Talon'un bir sonraki normal saldırısı fazladan fiziksel hasar verir. Hedefi bir şampiyonsa, kanamaya neden olur ve şampiyonun belli bir süre fazladan fiziksel hasar alarak, bu süre boyunca görünür olmasını sağlar.



BİÇ ÇEK: Talon'un savurup çektiği hançerler, rakipleri her biçtiğinde fiziksel hasar verir. Ayrıca, rakibin kısa süreliğine yavaşlamasını sağlarlar.



BOĞAZKESEN: Talon bir anda hedefinin arkasında belirir ve onu kısa süreliğine yavaşlatır. Bu arada, o hedefe verdiği hasar da artar.



GÖLGE SALDIRISI: Talon bıçaklarıyla bir çember oluşturur ve görünmez hale gelerek fazladan Hareket Hızı kazanır. Talon'un görünmezliği sona erdiğinde, bıçaklar onun bulunduğu yere çekilir. Bıçaklar her hareket ettiğinde, Gölge Saldırısı en az bir bıçağın isabet ettiği rakiplere fiziksel hasar verir.

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI











ARTILAR&EKSİLER



- Hareket kabiliyeti yüksek.
- Ani ve yüksek hasar gücü var.



- Normal saldırı yapmayı iyi bilmeniz gerekiyor.
- Savunması zayıf.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Uzun Kılıç, Can İksiri x3

ASIL EŞYALAR



Youmuu'nun Hayaletkılıcı, Kara Balta

OYUN ORTASI



Vahşi Hydra, Gezgin Çizmesi

OYUN SONU



Son Fısıltı, Koruyucu Melek

RÜNLER



GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ CEVHERİ x3
+2,25 saldırı gücü

GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9
+0,95 saldırı gücü

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci

BELALI KRİSTAL *VARUS*

İNTİKAM OKU

VARUS

LEGOLAS'A BİR HALLER OLMUŞ -CEREN KARAKÖSE

TUTUŞTUR SIÇRA

Ailesini öldüren Noxus'lu işgalcilerden intikam alabilmek için bedenini kara alevlere feda eden Varus, alt koridorun korkulan nişancılarından birisi. Özellikle oyunun başlarında çok güçlü bir şampiyon, fakat doğru taktiklerle kendisini oyunun ilerleyen zamanlarına hazırlamazsa gücü düşüyor ve takım savaşlarında etkisi azalıyor. Bu duruma düşmemek için neler yapılabileceğini öğrenmek istiyorsanız okumaya devam edin!

BUGÜN VARUS, YARIN YOKUZ

Onu koridorda baskın kılan özelliklerinden ilki pasif yeteneği *Canlı İntikam*. Bu özellik sayesinde Varus bir minyonu ya da rakip şampiyonu öldürdüğünde veya asist aldığında ek saldırı hızı kazanıyor. Bu özellik takım savaşlarında koridorda olduğu kadar kullanışlı değil. Eğer karşı takımda ağır bir çömez yoksa sık sık asist alma, birini öldürme şansınız pek olmadığı için tüm oyun stratejinizi bu yetenek üzerine kurmamalısınız, yoksa takım savaşlarında hüsran yaşarsınız. Bu özelliği koridorda rakibi dürtmek için kullanmanızı öneririm. Minyon kes, rakibe bir iki vur, geri çekil algoritmasını takip ederek rakibi sıkıştırabilir, onun minyonda geri kalmasına sebep olabilirsiniz. Zaten Varus'un menzili birçok nişancıdan daha uzun, dolayısıyla bunu yapmak çok zorlamayacaktır sizi.

İlk yeteneği *Deşen Ok*'la Varus, uzun bir menzilden ok fırlatır. Verdiği yüksek hasar sebebiyle bu, rakibin özellikle kaçmak isteyeceği bir yetenek. Bunu tutturmayı öğrenmeniz şart. Varus'u yanına yaklaşılması zor bir şampiyon yapan bir yetenek bu, dolayısıyla koridorda rakibi sürekli bununla sıkıştırmalısınız. Unutmayın, Varus oynarken önceliğimiz koridorda rakibi öyle bir ezmek, öyle bir şamar oğlanına çevirmek ki oyunun kalanını kazanabilelim. Koridorda bu yeteneği her çıktığında gelişine sallamak yerine rakip güvenli bir şekilde minyon kesmeye çalışırken kullanın, size yaklaşan bir rakibi geldiğine pişman edin, çalıya girip sap gibi bekleyen ve sizi dürtmeye çalışan rakip destek oyuncusunu bu yetenekle uzaklaştırın. Kulesini savunan rakipleri uzaklaştırmak, takım savaşları başlamadan önce rakibi dürtmek amacıyla da kullanabilirsiniz.

İkinci olarak *Maraz Sadağı* ile Varus rakibine maraz (hastalık) bulaştırır. Maraz bulaşan rakip, Varus'un normal saldırılarından ve yeteneklerinden ek büyü hasarı alır. Bu yeteneği takım savaşlarında sıklıkla kullanacağız. Koridorda rakip şampiyona arka arkaya normal saldırıyla hasar vermemiz pek mümkün değil, fakat savaşlarda geride durup birilerine sürekli vuracaksınız. Marazlar rakibin üzerinde birikir ve üç defadan sonra kullandığınız bir yetenekle patlar, dolayısıyla savaşlarda önce kime odaklanacağınızı iyi belirlemeniz, rakibin üzerinde yük biriktirmeniz ve bunu patlatıp maksimum hasarı vermek için de yeteneklerinizi saklamanız gerekiyor. Yani, savaş başlar başlamaz elinizde ne var ne yok kullanmayın. Bir hedef seçin, marazları biriktirin, *Deşen Ok*'la marazları patlatın. GG WP.

Üçüncü yeteneği *Ok Yağmuru* ile Varus bir alana oklarını fırlatarak fiziksel hasar verir, o alanı kirletir ve üzerinden geçen rakibi yavaşlatır. Bu yeteneği doğru kullanmayı öğrenmek iyi bir Varus oyuncusuyla kötü bir Varus oyuncusunu ayıran temel farklardan biri. *Ok Yağmuru* kullanırken esas amacımız hasar vermek değil, rakibi istediğimiz pozisyona sokmak. Özellikle koridorda rakip huzur içinde minyon kesmemeli; onu uzaklaştırmak için kullanın. Rakibin üstüne ya da önüne atmak yerine arkasına doğru atın, kaçacak yeri kalmasın, normal saldırı ve *Deşen Ok*'la hasar verin. Rakip kuleye saldırırken rakibin savunmasına böylece engel olabilirsiniz. Baskın yediğinizde rakip ormancıyı yavaşlatıp kaçmak için de kullanılabilir. *Deşen Ok*'u ve *Musibet Zinciri*'ni daha rahat tutturmak için düşmanlarınızı önce *Ok Yağmuru*'yla yavaşlatmayı deneyebilirsiniz.

Son olaraksa *Musibet Zinciri* ile Varus bir rakibini yakalar, yere sabitler ve sonra o zincir yayılarak diğer rakip şampiyonları da yakalar. Kaçma, kovalama, rakibin kontrolü gibi birçok farklı şekilde kullanabileceğiniz bir yetenek. Bunun sayesinde Varus ile oynarken istemediğiniz savaşlardan kaçabilir, istediğiniz anda olaya dahil olabilirsiniz. Takım savaşlarını başlatmak için kullanılabilir, fakat bunu yaparken hedefinizi iyi seçmeniz lazım. Savaşın en başında kullanmak ve yanlışlıkla tanklardan birinin üzerine bu yeteneği boşaltmak yerine diğer yeteneklerinizi kullanarak rakip nişancıyı veya büyücüyü uygun pozisyona sokup kullanmanızı öneririm. Ayrıca unutmayın ki bu yetenek rakipleri sersemletmiyor, sadece yerine sabitliyor. Hareketsiz kalsalar bile yetenek kullanmayı sürdürebilirler.

MERHAMETTEN MARAZ DOĞAR

Varus oynarken uzaklaştırma, pozisyona sokma, kontrol, yüksek hasar ve yüksek menzilden oluşan özelliklerinin sonuna kadar tadını çıkarmalısınız. Özellikle oyunun sonlarına doğru abartı derecede güçlenen Tristana ve Vayne gibi şampiyonlara karşı oynarken onlara nefes aldırmamalısınız. Bunu yaparken koridoru çok ittirmemeye dikkat edin, baskın yiyebilirsiniz.

YETENEKLER



CANLI İNTİKAM: Öldürmede ya da asistte Varus, geçici olarak Saldırı Hızı kazanır. Rakip şampiyonsa bu bonus daha büyük olur.



DEŞEN OK: Varus yayını gerer ve bırakmaya hazırlandığı süre arttıkça, fazladan menzil ve hasar kazanan güçlü bir atış yapar.



MARAZ SADAĞI: Varus'un normal saldırıları ek büyü hasarı ve Maraz bulaştırır. Varus'un diğer yetenekleri Marazı patlatıp, hedefin azami Can değerine bağlı olarak büyü hasarı vermesini sağlar.



OK YAĞMURU: Varus'un ok yağmuru alana fiziksel hasar vererek zemini kirletir. Kirletilmiş zemin, rakiplerin Hareket Hızı ile iyileşme ve yenilenme hızlarını azaltır.



MUSİBET ZİNCİRİ: Varus çarptığı ilk şampiyonu hareketsiz bıraktıktan sonra çevredeki etkilenmeyen şampiyonlara da yayılarak temas anında onları da hareketsiz bırakan bir musibet sarmaşığı fırlatır.

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI







ARTILAR&EKSİLER



- Koridorda güçlü bir rakip.
- Uzun menzilli ve işlevsel yetenekleri var.



- Yetenekleri isabete dayalı.
- Kolayca kaçabilmek için kullanabileceği bir yeteneği yok.





EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Doran'ın Kılıcı, Can İksiri

ASIL EŞYALAR



Ebedi Kılıç, Statikk Hançer

OYUN ORTASI



Savaşçı Çizmeleri, Kanasusamış

OYUN SONU



Son Fısıltı, Koruyucu Melek

RÜNLER



GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ CEVHERİ x3
+2,25 saldırı gücü

GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9
+0,95 saldırı gücü

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci

GÖZÜPEK BOMBACI CORKİ



Önceki rehberimizden bu yana Corki'de çok önemli bir değişiklik yapılmadı. Temel zırh değeri 13,5'tan 17,5'a artırıldı, Fosfor Bombası'nın hızı 1125'ten 1000'e düşürüldü. Güncellenmiş bu rehbere bakıp "Nişancı şampiyonda Sihirbaz Pabuçları ne ayak?" diyor olabilirsiniz, açıklayalım: Corki'nin Fosfor Bombası, Valkyrie ve Füze Salvosu yetenekleri büyü hasarı veriyor. Savaş Çizmesi yerine Sihirdar Pabuçları alarak hasar gücümüzü artırıyoruz. Saldırı hızı ihtiyacımızı ise rünlerden ve Mahvolmuş Kralın Kılıcı'ndan sağlıyoruz.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



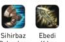
Doran'ın Kılıcı, Can İksiri

ASIL EŞYALAR



Üçlü Kuvvet, Mahvolmuş Kralın Kılıcı

OYUN ORTASI



Sihirbaz Pabuçları, Ebedi Kılıç

OYUN SONU



Son Fısıltı, Banshee'nin Duvağı

RÜNLER

- **GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI CEVHERİ x3** +%4,5 saldırı hızı
- **GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9** +0,95 saldırı gücü
- **GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9** +1 zırh
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9** +1,34 büyü direnci



YETENEK YÜKSELTMELERİ



AYAZ OKÇU ASHE

İlk sayımızdan bu yana Ashe'in temel zırh değeri 11,5'tan 15,5'a yükseltildi, Şahin Atışı'nın pasif altın getirisi 3'ten 1/2/3/4/5'e getirildi ve bekleme süresi 60 saniyeden 60/55/50/45/40 saniyeye düşürüldü. Ayrıca oynanışa elbette etki etmese de yeteneklerinin simgeleri güncellendi. Bunların haricinde Ashe bildiğiniz Ashe. Yavaşlatma etkili saldırıları gayet etkili, ancak kaçış yeteneğinin olmayışı onu zorluyor. Bu yeni rehberde yetenek yükseltme sırası hariç her şeyi güncelledik.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Doran'ın Kılıcı, Can İksiri

ASIL EŞYALAR



Ebedi Kılıç, Statikk Hançer

OYUN ORTASI



Savaşçı Çizmeleri, Kana-susamış

OYUN SONU



Son Fısıltı, Banshee'nin Duvağı

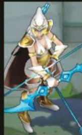
RÜNLER

- **GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI CEVHERİ x3** +%4,5 saldırı hızı
- **GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9** +0,95 saldırı gücü
- **GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9** +1 zırh
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9** +1,34 büyü direnci



YETENEK YÜKSELTMELERİ







ELİNDE AVAROSA'NIN YAYIYLA BARIŞ HAYALİNİN PEŞİNE DÜŞEN ASHE'İN KABİLESİ, BİRLEŞMİŞ BİR FRELJORD'UN YENİDEN GÖRKEMLİ BİR ULUS OLACAĞINA İNANIYOR.



"DÖVÜŞ SÖZ KONUSU OLDU MU BİLGEWATER'IN EN TECRÜBELİ DENİZCİLERİ BİLE FİZZ'İN YANINDA SARHOŞ MUHALLEBİ ÇOCUKLARI GİBİ KALIR. İYİ Kİ BİZİM TARAFIMIZDA." - MİSS FORTUNE, ÖDÜL AVCISI

DALGALARIN DÜMENCİSİ
FiZZ

Fizz, League of Legends'ın en yaramaz ve en sinir bozucu şampiyonu olmayı sürdürüyor. Aniden verdiği yüksek hasar yetmiyormuş gibi hemencecik ortamdan sıvışıveriyor. Geçen yılki rehberimizden bu yana Fizz'in temel zırh değeri 12,7'den 16,7'ye yükseldi ve Deniztaşı Zıpkın'ın aktif yetenek gücü oranı 0,15'ten 0,25'e çıktı. Diğer yandan Zıpkın Saldırısı ve Oyunbaz'ın bekleme süresi arttı, ama bu değişiklik sadece Kristal Kayalık haritası için geçerli.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- Doran'ın Yüzüğü
- Can İksiri x2

ASIL EŞYALAR
- Lich Boğan
- Zhonya'nın Kumsaati

OYUN ORTASI
- Sihirbaz Pabuçları
- Hiçlik Değneği

OYUN SONU
- Rabadon'un Şapkası
- Ölümateşi Pençesi

RÜNLER

GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ x3
+4,95 yetenek gücü

GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI x9
+0,87 büyü nüfuzu

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci

SALDIRI: 21 — SAVUNMA: 9 — İŞLEVSEL: 0

YETENEK YÜKSELTMELERİ

E → Q → W → E → E → R
E → Q → E → Q → R → Q
Q → W → W → R → W → W

GÖRKEMLİ CELLAT
DRAVEN



Draven Ligi'ne tekrar hoş geldiniz! Geçmiş yamalarda Draven ile ilgili neredeyse hiçbir değişiklik olmadı. Temel zırh değeri 16'dan 20'ye yükseldi ve balta tutuşuyla ilgili bir hata düzeltildi, o kadar. Önceki rehberde verdiğimiz tavsiyeler aynen geçerliliğini koruyor, bu rehberde şampiyon gelişiminde ufak değişiklikler yaptık. Draven ile oynamak, baltaları tutmak zor falan ama yine de her nişancının mutlaka denemesi gereken bir deneyim. Yorumcu Draven kostümünü de aldınız mı havanızdan geçilmez valla.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- Doran'ın Kılıcı
- Can İksiri

ASIL EŞYALAR
- Ebedi Kılıç
- Kanasusamış

OYUN ORTASI
- Savaşçı Çizmesi
- Hayalet Dansçı

OYUN SONU
- Son Fısıltı
- Koruyucu Melek

RÜNLER

GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI CEVHERİ x3
+%4,5 saldırı hızı

GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9
+0,95 saldırı gücü

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci



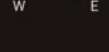





SALDIRI: 21 — SAVUNMA: 9 — İŞLEVSEL: 0

YETENEK YÜKSELTMELERİ



Q → W → E → Q → Q → R
Q → W → Q → W → R → W
W → E → E → R → E → E

HİÇLİK YAĞMACISI
KHA'ZİX



Yama notlarında en çok ismi geçen şampiyon Kha'Zix desek yeridir. Önceki rehberimizden bu yana bütün yetenekleri elden geçirildi; kiminin bekleme süresi değişti, kiminin hasarı ve yavaşlatma etkisi azaldı. Her şeye rağmen ormanda çok etkili ve sık oynanan bir şampiyon Kha'Zix. Öncekine kıyasla bu rehberde 2015 Sezonu'na uygun bir eşya gelişimi ve farklı bir yetenek yükseltme sırası göreceksiniz. Yeni ormanla ilgili ayrıntılı bilgiyi dergimizin ilk sayfalarında bulabilirsiniz.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Avcı Palası, Can İksiri x2

ASIL EŞYALAR



Kara Balta, Vahşi Hydra

OYUN ORTASI



Sinsi Kılıç, Gezgin Çizmesi

OYUN SONU

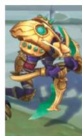


Son Fısıltı, Koruyucu Melek

RÜNLER

- **GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ CEVHERİ x3** – +2,25 saldırı gücü
- **GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9** – +0,95 saldırı gücü
- **GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9** – +1 zırh
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI 9** – +1,34 büyü direnci





YETENEK YÜKSELTMELERİ



BIÇAKLARIN İRADESİ
İRELİA

Üst koridorun müdavimlerinden Irelia'nın son zamanlarda biraz daha sık oynandığını görüyoruz (eh, bir nerf'ü hak etti). İkinci sayımızdaki rehberden bu yana Irelia'nın temel zırh değeri 15'ten 19'a yükseldi ve Uçarbıçak'ın kullanımıyla ilgili bir hata düzeltildi. Şampiyonla ilgili başka bir değişiklik yok, ancak biz bu rehberde gelişimini güncelledik. Onu 2015 Sezonu'nda yine daha ziyade üst koridorda göreceğiz ama dilerseniz Irelia'yı ormanda da deneyebilirsiniz.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



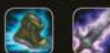
Kristal Matara, Can İksiri

ASIL EŞYALAR



Üçlü Kuvvet, Randuin'in Alâmeti

OYUN ORTASI



Merkür'ün Adımları, Mahvolmuş Kralın Kılıcı

OYUN SONU



Banshee'nin Duvağı, Çivili Zırh

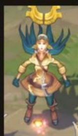
RÜNLER

- **GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI CEVHERİ x3** – +%4,5 saldırı hızı
- **GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9** – +0,95 saldırı gücü
- **GELİŞMİŞ CAN MÜHRÜ x9** – +8 can
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9** – +1,34 büyü direnci



YETENEK YÜKSELTMELERİ







RUNETERRA ÜZERİNDEKİ EN NEFES KESİCİ VE ÖLÜMCÜL DÖVÜŞ SANATLARININ BİRÇOĞUNDA İONİA İMZASI VARDIR.

BUZBIÇAKLI *İRELİA*



"GÜNEŞİN IŞIKLARI TÜM RUNETERRA'YA ULAŞIR, ÖYLEYSE ŞAMPİYONUNUN İMGESİ DE ULAŞMALI."
- LEONA

SEHER IŞIĞI
LEONA

Bir tank kadar dayanıklı bir destek şampiyonu olan Leona, ilk sayımızdaki rehberden bu yana birtakım değişiklikler geçirdi. Temel zırh değeri 18'den 22'ye yükselirken, temel can yenileme miktarı 9'dan 7'ye düştü. Tutulma'nın verdiği ek zırh ve büyü direnci ise 25/35/45/55/65'ten 20/30/40/50/60'a azaldı. Son olarak Güneş Patlaması'nın bekleme süresi 90/75/60'tan 100/90/80'e yükseldi, ancak bu değişiklik sadece Uğursuz Koruluk ve Kristal Kayalık haritaları için geçerli.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

Yadigâr Kalkan, Görünmez Totem

ASIL EŞYALAR

Yakut Keşiftaşı, Dağın Sureti

OYUN ORTASI

Gezgin Çizmesi, Randuin'in Alâmeti

OYUN SONU

Mikael'in Kazanı, Banshee'nin Duvağı









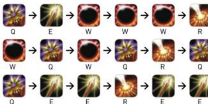



RÜNLER

- **GELİŞMİŞ ZIRH CEVHERİ x3** +4,26 zırh
- **GELİŞMİŞ ZIRH DAMGASI x9** +0,91 zırh
- **GELİŞMİŞ CAN MÜHRÜ x9** +8 can
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9** +1,34 büyü direnci



YETENEK YÜKSELTMELERİ



HİLEKÂR
LEBLANC



LeBlanc geçmiş yamalarla gelen değişikliklerden payını aldı. Pasif yeteneği Ayna Görüntüsü ile ortaya çıkan kopyası artık tam bir saniye boyunca görünmez oluyor, böylece LeBlanc tekrar görünür olana kadar kopyası ile arasına daha fazla mesafe koyabiliyor. LeBlanc ve yansıması, Ayna Görüntüsü açıkken sıçradığında görünmezlikten çıkmıyor. Sükût Mührü yeteneğinin adı Şer Mührü olarak değiştirildi, zira artık hedefi susturmuyor. Vurkaç'ın ise ileri kademelerdeki mana bedeli azaldı ve başlangıç noktasına dönebileceği zaman aralığı uzatıldı. Yaşasın hilekârlık!

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

Doran'ın Yüzüğü, Can İksiri x2

ASIL EŞYALAR

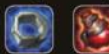
Ölümateşi Pençesi, Rabadon'un Şapkası

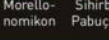
OYUN ORTASI

Morellonomikon, Sihirbaz Pabuçları

OYUN SONU

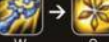
Zhonya'nın Kumsaati, Hiçlik Değneği












RÜNLER

- **GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ x3** +4,95 yetenek gücü
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI x9** +0,87 büyü nüfuzu
- **GELİŞMİŞ CAN ARTIŞI MÜHRÜ x9** Seviye başına +1,33 can
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU NİŞANI x9** +0,63 büyü nüfuzu



YETENEK YÜKSELTMELERİ





BUZ CADISI
LİSSANDRA



Geçen seferki rehberimizden bu yana Lissandra'nın temel zırh değeri 10'dan 14'e yükseldi. Keskin Buz'un bekleme süresi 6/5,5/5/4,5/4 saniyeden 6/5,25/4,5/3,75/3 saniyeye düştü. Kırağı Çemberi'nin yetenek gücü oranı 0,60'tan 0,40'a azaldı. Ayrıca, Donmuş Mezar'ın yavaşlatma etkisi %20/30/40'tan %30/45/75'e yükseldi ve bu yetenek artık rakibi aniden sersemleterek atılma, zıplama gibi bir manevra yapmasına engel oluyor. Bir de ipucu: Bu rehberdeki gelişimi kullanarak Lissandra ile orta koridor yerine üst koridorda da oynayabilirsiniz.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Doran'ın Yüzüğü, Can İksiri x2

ASIL EŞYALAR



Asırlık Sopa, Zhonya'nın Kumsaati

OYUN ORTASI



Sihirbaz Pabuçları, Hiçlik Değneği

OYUN SONU



Rabadon'un Şapkası, Liandry'nin Eziyeti

RÜNLER

- **GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ x3**
  +4,95 yetenek gücü
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI x9**
  +0,87 büyü nüfuzu
- **GELİŞMİŞ CAN ARTIŞI MÜHRÜ x9**
  Seviye başına +1,33 can
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9**
  +1,34 büyü direnci





YETENEK YÜKSELTMELERİ



İNFAZCI
LUCİAN

Lucian da geçtiğimiz aylarda aynı Kha'Zix gibi bolca değişim geçirdi. Işık Silahşoru çift atış yapmak için artık daha kısa bir zaman aralığına sahip, ayrıca düşük seviyelerde daha az hasar veriyor. İntikam Ateşi'nde artık saldırı gücü oranı etkili değil ama üst kademelerde daha fazla hareket hızı avantajı kazandırıyor. Amansız Takip artık yavaşlatmaları kaldırmıyor, ama Işık Atışı'nın her isabetiyle bekleme süresi kısalıyor. İnfaz'ın bekleme süresiyse arttı. Lucian ile oynamadan önce güncellenmiş rehberimize mutlaka göz atın.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Doran'ın Kılıcı, Can İksiri

ASIL EŞYALAR



Ebedi Kılıç, Youmuu'nun Hayaletkılıcı

OYUN ORTASI



Ionia Çizmeleri, Kanasusamış

OYUN SONU



Son Fısıltı, Banshee'nin Duvağı

RÜNLER

- **GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI CEVHERİ x3**
  +%4,5 saldırı hızı
- **GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9**
  +0,95 saldırı gücü
- **GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9**
  +1 zırh
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9**
  +1,34 büyü direnci



YETENEK YÜKSELTMELERİ







"MİNNETTAR OLMALISIN. SENİ YOK EDEREK, EBEDİ EZİYETTEN KURTARIYORUM."
– LUCiAN



KÂBUSLARIN HAYAL GÜCÜNÜZÜN BİR ÜRÜNÜ, ANLAMSIZ GÖRÜNTÜLER OLDUĞUNU MU SANIYORSUNUZ?

EBEDİ KÂBUS

NOCTURNE

İnsanı paranoyak eden şampiyon Nocturne'e geçmiş yamalarda birkaç ufak değişiklik yapıldı. Temel zırh değeri 17'den 21'e yükseldi. Tarifsiz Dehşet yüzünden korkuya kapılan hedeflere doğru ilerlerken elde ettiği hareket hızı artışı büyük oranda arttı (aynısı başka korkutma etkileri için de geçerli). Ayrıca, Karanlığın Eli'nin diğer parçacık efektlerini örtmesine neden olan bir hata düzeltildi. Biz de boş durmadık, rehberimizi baştan aşağı yeniledik ve yeni sezonun ormanına uygun hale getirdik.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Avcı Palası

Can İksiri x2

ASIL EŞYALAR



Sinsi Kılıç

Mahvolmuş Kralın Kılıcı

OYUN ORTASI



Merkür'ün Adımları

Randuin'in Alâmeti

OYUN SONU



Banshee'nin Duvağı

Youmuu'nun Hayaletkılıcı

RÜNLER

GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI CEVHERİ x3
+%4,5 saldırı hızı

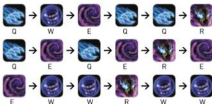
GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9
+0,95 saldırı gücü

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci



YETENEK YÜKSELTMELERİ



YEKTAŞ'TAN KOPAN PARÇA

MALPHiTE



İlk sayımızdan bu yana Malphite'ın temel zırh değeri 18'den 22'ye yükseldi. Granit Kalkan'ın bekleme süresi tüm seviyelerde 10 saniyeden 10/8/6 saniyeye düştü. Gaddar Darbe'nin ise mana bedeli 50/55/60/65/70'ten tüm seviyeler için 25'e azaldı. Taş gibi dayanıklı (gibisi fazla) bu şampiyon için bu yeni rehberimizde bir öncekinden farklı olarak yetenek gücüne ağırlık veriyoruz. Eğer takımınızın tanka ihtiyacı varsa bu gelişimi uygulamayın. Ancak eğer maçta öndeyseniz bu şekilde farkı daha da açabilirsiniz.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Kristal Matara

Can İksiri x3

ASIL EŞYALAR



Asırlık Sopa

Buzdoğan Eldiven

OYUN ORTASI



Sihirbaz Pabuçları

Cehennem Asası

OYUN SONU



Liandry'nin Eziyeti

Randuin'in Alâmeti

RÜNLER

GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ x3
+4,95 yetenek gücü

GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI x9
+0,87 büyü nüfuzu

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci



YETENEK YÜKSELTMELERİ





SAVAŞ ÜSTADI
PANTHEON



Şu sıralar ormandaki en popüler şampiyonlardan biri Pantheon. Bir ara hiç hasar almadan tek başına Ejderha'yı dahi kesebiliyordu ama neyse ki bu "hata" düzeltildi. Bunun haricinde, geçen rehberimizden bu yana Pantheon'un Tepeden İnme yeteneği elden geçirildi. Kullanımında bir değişiklik yok, sadece birkaç can sıkıcı hata giderildi. Savaş Üstadı'yla oynamaya hazırsanız, bu rehberde yeni Sihirdar Vadisi ormanına uygun, güncellenmiş bir eşya dizilimi bulacaksınız.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Avcı Palası, Can İksiri x2

ASIL EŞYALAR



Sinsi Kılıç, Vahşi Hydra

OYUN ORTASI



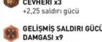
Gezgin Çizmesi, Randuin'in Alâmeti

OYUN SONU



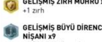
Demir Solari'nin Broşu, Koruyucu Melek

RÜNLER



GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ CEVHERİ x3
+2,25 saldırı gücü

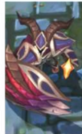
GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9
+0,95 saldırı gücü



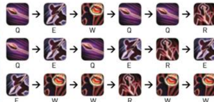
GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci





YETENEK YÜKSELTMELERİ



MEKANİK KIZ
ORiANNA

Yenilenen açılış görselini ve yeni Sihirdar Vadisi'ne yakışır biçimde güncellenen oyun içi modelini saymazsak Orianna'da neredeyse hiçbir değişiklik yok. Sadece temel zırh değeri 8'den 12'ye yükseldi ve temel saldırı gücü 44'ten 38'e düştü. Biz yine de bu rehberdeki gelişiminde öncekine göre birkaç ufak düzenleme yaptık. Şimdi top sizde. Eşya gelişiminde dilerseniz Athene'nin Lanetli Kadehi'ni Morellonomikon ile değiştirebilir, koridorda karşınıza Zed gibi bir şampiyon gelirse Zhonya'nın Kumsaati'ne öncelik verebilirsiniz.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Doran'ın Yüzüğü, Can İksiri x2

ASIL EŞYALAR



Rabadon'un Şapkası, Athene'nin Lanetli Kadehi

OYUN ORTASI



Sihirbaz Pabuçları, Hiçlik Değneği

OYUN SONU



Zhonya'nın Kumsaati, Liandry'nin Eziyeti

RÜNLER



GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ x3
+4,95 yetenek gücü

GELİŞMİŞ KARMA NÜFUZ DAMGASI x9
+0,9 zırh delme, +0,62 büyü nüfuzu

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci



YETENEK YÜKSELTMELERİ







NE KADAR UĞRAŞIRSA UĞRAŞSIN, ORiANNA ASLA İNSAN OLAMAYACAK VE HEP YABANCI, HUZURSUZ EDİCİ BİR YÖNÜ KALACAK.



"MELODİSİ RUHA DOKUNUYOR,
SESSİZLİĞİ BEDENİ PARAMPARÇA EDİYOR."
- JERİCHO SWAİN, SONA'NIN KONSERİNİ
DİNLEDİKTEN SONRA

MÜZİK DEHASI
SONA

Sona'ya geçen rehberimizden bu yana büyükçe bir güncelleme geldi. Dış görünüşü ve animasyonları, yetenek efektleri ve simgeleri yenilendi. Harelerinin etki alanı küçüldü ama daha belirgin hale geldi. Yeteneklerinin bekleme süreleri biraz uzadı. Buna karşılık Kreşendo'nun yeni bir pasif özelliği var (hare güçlerinin etkisini artırıyor). Biz de altta kalmadık ve bu yeni rehberde Sona'yı yetenek gücüne ağırlık veren bir destek şampiyonu olarak geliştirmekte karar kıldık. Sona'nın da dediği gibi: "......"

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Büyü Hırsızının Marifeti · Görünmez Totem

ASIL EŞYALAR



Yakut Keşiftaşı · Athene'nin Lanetli Kadehi

OYUN ORTASI



Sihirbaz Pabuçları · Kızgın Buhurdanlık

OYUN SONU



Lich Boğan · Zhonya'nın Kumsaati

RÜNLER

GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ x3
+4,95 yetenek gücü

GELİŞMİŞ KARMA NÜFUZ DAMGASI x9
+0,9 zırh delme, +0,62 büyü nüfuzu

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci



YETENEK YÜKSELTMELERİ



YILDIZ ÇOCUK
SORAKA



İlk sayıdaki rehberden beri Soraka'nın neredeyse bütün yetenekleri baştan aşağı yenilendi. Aydınlanma adlı yeni pasifi, Soraka'ya yaralı takım arkadaşlarına doğru ilerlerken hareket hızı kazandırıyor. Yıldız Yağmuru hedef bölge üzerindeki rakipleri yavaşlatıyor, bir rakip şampiyona her isabet ettiğinde Soraka'yı iyileştiriyor. Astral İlham bir dost birimi iyileştirmek için artık Soraka'nın canından harcıyor. Ekinoks, hedef bölgede duran rakipleri bölgeden çıkana kadar susturuyor, çıkmazlarsa yerine sabitliyor. Dilek'in kullanımı eskisiyle aynı fakat ağır yaralı şampiyonlara fazladan can kazandırıyor.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Büyü Hırsızının Marifeti · Mana İksiri x2

ASIL EŞYALAR



Yakut Keşiftaşı · Buz Kraliçesinin Hakkı

OYUN ORTASI



Ionia Çizmeleri · Görkemli Zafer

OYUN SONU



Mikael'in Kazanı · Rylai'nin Kristal Asası

RÜNLER

GELİŞMİŞ CAN YENİLEMESİ CEVHERİ x3
+2,7 can yenilemesi / 5sn.

GELİŞMİŞ ZIRH DAMGASI x9
+0,91 zırh

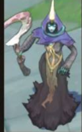
GELİŞMİŞ CAN YENİLEMESİNDE ARTIŞ MÜHRÜ x9
Seviye başına +0,11 can yenilemesi / 5sn.

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci



YETENEK YÜKSELTMELERİ





HİÇLİK'İN GÖZÜ
VEL'KOZ


SAVAŞ MAKİNESİ VEL'KOZ

Yakın zamanda Vel'Koz'a gelen üç değişimin üçü de iyi: Temel zırh değeri 12'den 16'ya, Hiçlik'e Açılan Yarık'ın atış genişliği 65'ten 88'e, Yaşam Formu Parçalama Şuası'nın menzili 1500'den 1550'ye yükseldi. Tek gözden oluştuğuna alıştığımız şampiyonumuz orta koridorda oynanmayı sürdürüyor, ancak biz bu kez bir değişiklik yaparak bu rehberi orta koridor yerine alt koridora, destek rolüne göre hazırladık. Hasar gücünüz epey yüksek olduğu için, oyun ilerledikçe size destek demeye bin şahit gerekecek.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ


Büyü Hırsızının Marifeti, Mana İksiri x2

ASIL EŞYALAR


Buz Kraliçesinin Hakkı, Yakut Keşiftaşı

OYUN ORTASI


Sihirbaz Pabuçları, Athene'nin Lanetli Kadehi

OYUN SONU


Liandry'nin Eziyeti, Rylai'nin Kristal Asası

RÜNLER

GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ x3
+4,95 yetenek gücü

GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI x9
+0,87 büyü nüfuzu

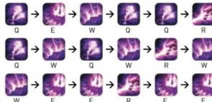
GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci





YETENEK YÜKSELTMELERİ



KIZIL ÖLÜM
VLADİMİR

İlk sayıdaki rehberimizden beri Vladimir'in temel zırh değeri 12'den 16'ya yükseldi. Vladimir artık Kızıl Havuz aktifken sihirdar büyülerini ve eşyalarını kullanabiliyor. Yine aynı durumda Vladimir'in hedef alınabilmesine yol açan bir hata düzeltildi ve Kan Yağmuru'nun can emme sorunu giderildi. Güncellediğimiz bu rehberi kullanarak Vladimir ile üst veya orta koridorda oynayabilir, koridorda çılgınlar gibi can yenileyebilirsiniz. Dikkat: Rakip şampiyonda kansızlık yapabilir.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ


Kuvvet Kitabı, Can İksiri

ASIL EŞYALAR


Ataların Buyruğu, Rylai'nin Kristal Asası

OYUN ORTASI


Sihirbaz Pabuçları, Ruh Gömleği

OYUN SONU


Zhonya'nın Kumsaati, Hiçlik Değneği

RÜNLER

GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ X3
+4,95 yetenek gücü

GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI X9
+0,87 büyü nüfuzu

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ X9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI X9
+1,34 büyü direnci



YETENEK YÜKSELTMELERİ







"İÇİNDE AKAN ŞEY, ÖLÜMÜN OLACAK."
- VLADiMiR



"DENGE YALAN, GERÇEK NİNJALAR BİZİZ..."
- ZED

MAYMUN KRAL
WUKONG



Ormanlar kralı aslan mı yoksa maymun mu diye tartışıladursun, Wukong oyuncuları kendinden emin. Geçtiğimiz aylarda Wukong'un açılış görseli yenilendi ve temel zırh değeri 15'ten 19'a çıktı. Ezici Vuruş'un zırh parçalama değeri tüm kademelerde %30'dan %10/15/20/25/30'a düşerken, Burgaç'ın saldırı gücü oranı da %120'den %110'a düştü. Eğer siz de Rengar'a ormanın kralı kimmiş göstermek istiyorsanız, 2015 Sezonu ormanına göre güncellediğimiz bu rehbere bir göz atın.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Avcı Palası, Can İksiri x2

ASIL EŞYALAR



İzci Yeli, Vahşi Hydra

OYUN ORTASI



Gezgin Çizmesi, Randuin'in Alâmeti

OYUN SONU



Kara Balta, Banshee'nin Duvağı

RÜNLER

GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ CEVHERİ x3
+2,25 saldırı gücü

GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9
+0,95 saldırı gücü

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci



YETENEK YÜKSELTMELERİ



GÖLGELERİN EFENDİSİ
ZED

Geldik bu sayımızdaki son iki şampiyon rehberine. Önceki rehberden bu yana Zed'in temel zırh değeri 17'den 21'e çıktı (neden bütün şampiyonlarda bu yazıyor derseniz, 4.5 yamasıyla tüm şampiyonların taban zırhı +4 artmıştı). Ölüm İşareti kullanıldığında Zed artık düşmanın önünde değil arkasında beliriyor ve Ölüm İşareti bir hedef üzerinde etkinken Zed birimlerle çarpışmayı yok sayıyor (ninja dediğin böyle olur). Bunların haricinde Zed yine aynı ölümcül Zed.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Uzun Kılıç, Can İksiri x3

ASIL EŞYALAR



Mahvolmuş Kralın Kılıcı, Youmuu'nun Hayalet Kılıcı

OYUN ORTASI



Merkür'ün Adımları, Son Fısıltı

OYUN SONU



Ebedi Kılıç, Koruyucu Melek

RÜNLER

GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ CEVHERİ x3
+2,25 saldırı gücü

GELİŞMİŞ ZIRH DELME DAMGASI x9
+1,28 zırh delme

GELİŞMİŞ CAN ARTIŞI MÜHRÜ x9
Seviye başına +1,33 can

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci



YETENEK YÜKSELTMELERİ



ŞAMPİYON REHBERLERİ BİR TIK UZAĞINDA!

Geldik bir sayının daha son sayfasına... Dergiyi ilk sayıdan itibaren takip edenler biliyordur ama biz yine klasik açıklamamızı yapalım. Önceki sayılarda yayınladığımız tüm şampiyon rehberlerine *oyungezer.com.tr/lol* adresinden ulaşabilirsiniz. Gelecek sayıda görüşmek üzere!

SAYI #1



SAYI #2



SAYI #3



LEAGUE OF LEGENDS



tr.leagueoflegends.com

 facebook.com/LeagueOfLegendsTurkiyeResmiSayfasi  twitter.com/loltrofficial

 youtube.com/LoLTurkiye  twitch.tv/riotgamesturkish